Revista independiente de videojuegos para consolas | Año IX - Nº 96 - 4,77 € - 795 Ptas.



HOBBY CONSOLAS

Incluye vídeo de Dragon Ball GT. Episodios 5 y 6.

BOMBAZOS '99
FIFA 2000
SOUL CALIBUR
POKÉMON

GUÍA COMPLETA DE SILENT HILL



¡¡GRAN EXCLUSIVA!!

TOMB RAIDER IV

LA NUEVA AVENTURA DE LARA CROFT

REPORTAJE ESPECIAL DE 23 págs.

¡¡YA ESTÁ AQUÍ DREAMCAST!!

EL DESTINO DE LA GALAXIA

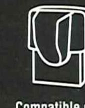
STAR

—EPIS

RAC




2 Jugadores simultáneos


Compatible con Rumble Pak™


Compatible con Expansión de Memoria™

Editorial

1.400.000

Es un simple número. Una cifra que, así, leída, puede no decir nada. Pero si a "un millón cuatrocientas mil" le ponemos detrás: "PlayStation vendidas en España", la cosa toma ya otro cariz. Vamos a repetirlo todo junto para ver cómo queda: "Un millón cuatrocientas mil PlayStation vendidas en España". ¿Suena bien, verdad? Pues esto es exactamente lo que leyeron los máximos mandatarios de Sony Computer Entertainment Japón cuando vieron los informes procedentes de nuestro país y, como es lógico, se quedaron tan impresionados que no les ha quedado otro remedio que darles un premio a los señores (y señoras) de Sony Computer Entertainment España.

"Recognition of Excelence" le llaman al premio, lo cual, traducido al castellano, debe significar algo así como: "Ni nosotros mismos nos creíamos que en España pudiéramos llegar a vender tantas consolas".

El caso es que, sea como fuere y por motivos que no vamos a entrar a analizar en estos momentos, lo que está claro es que en nuestro país PlayStation se ha convertido en un auténtico fenómeno de masas, y la consola de Sony ha contribuido de una manera definitiva a que "videojuegos" sea una palabra que todo el mundo utiliza ya de una manera cotidiana en su vocabulario.

Por estas razones, desde Hobby Consolas queremos felicitar muy efusivamente a todas las personas que trabajan en Sony España, pues con su esfuerzo y su buen hacer han conseguido que el término PLAYSTATION -junto a tantos otros como Nintendo, Sega, Mario o Lara Croft, por citar algunos-, haya quedado grabado con letras de oro en el libro de la historia del entretenimiento electrónico de nuestro país.

Sí, vale, nos hemos puesto un poco "románticos", pero alguna vez teníamos que dorarles la píldora a quienes contribuyen a que nosotros podamos vender tantas revistas ¿o no?

Sumario

Número 96 • Septiembre 1999 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS



Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Jefe de Sección: Javier Abad
Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN: Sole Fungairiño **(Jefe de sección)**, David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Olga Herranz, Rubén J. Navarro, Alberto Lloret, Sergio Herrera
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Karsten Otto
Subdirectores Generales: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
Director Editorial: Domingo Gómez
Directora Comercial: Mamen Perera

PUBLICIDAD:
MADRID: Jefa de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid) Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado

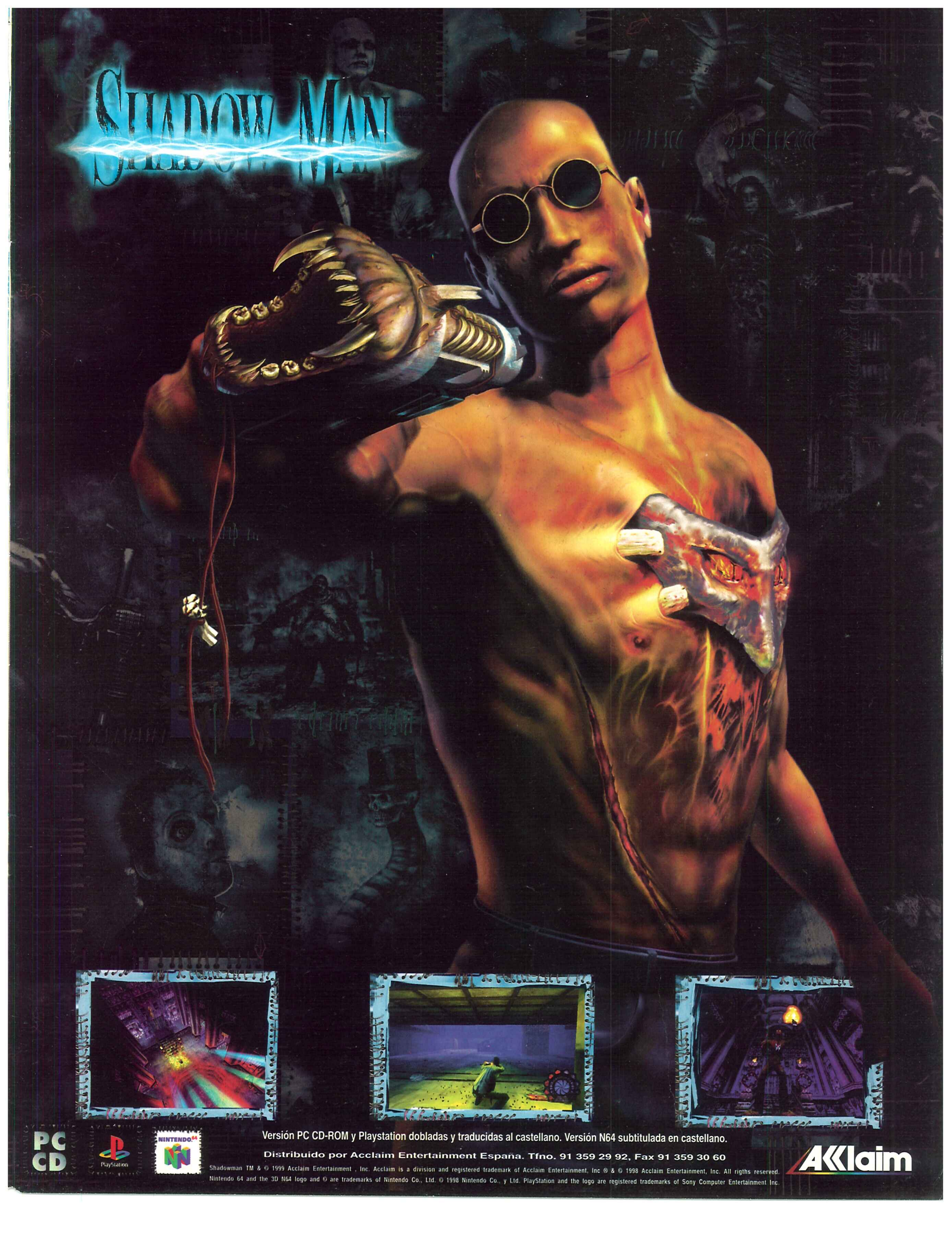
REDACCIÓN: C/ Ciruelos, nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 902 120 448
SUSCRIPCIONES: Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

Distribución: DISPAÑA C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**




SHADOW MAN
PC CD
PlayStation
NINTENDO64
Versión PC CD-ROM y Playstation dobladas y traducidas al castellano. Versión N64 subtitulada en castellano.
Distribuido por Acclaim Entertainment España. Tfno. 91 359 29 92, Fax 91 359 30 60
Shadowman TM & © 1999 Acclaim Entertainment , Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rigths reserved.
Nintendo 64 and the 3D N64 logo and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1998 Nintendo Co., y Ltd. PlayStation and the logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
AKKlaim



LA QUINTA COLUMNA

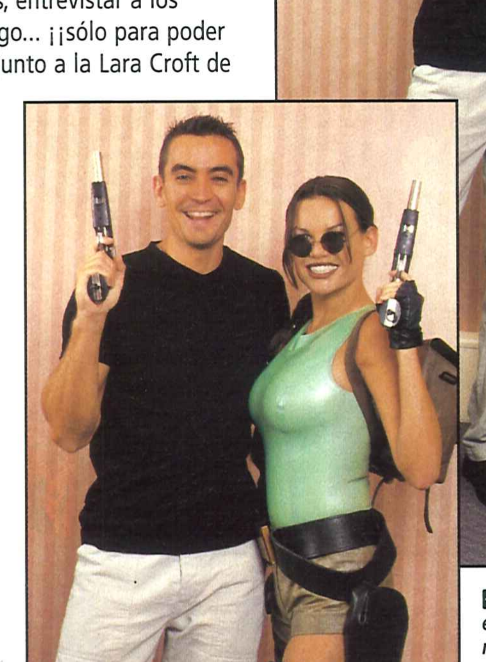
Sorpresa, sorpresa

Tranquilos majos, que no os voy ha hablar de Isabel Gemio. El título de esta columna me ha surgido después de alucinar con uno de los juegos que más me han sorprendido desde que estoy en esta revista (y ya llevo unos años): «Soul Calibur».
Viendo su impresionante calidad y experimentando las indescriptibles sensaciones que provoca la llegada de un título de este calibre empecé a divagar (ya sabéis que esto me ocurre muy a menudo) sobre por qué nos gustan tanto lo videojuegos, y llegué a una conclusión (algo que no me ocurre tan a menudo): por la ilimitada capacidad que tienen para sorprendernos.
Los videojuegos son un entretenimiento apasionante sí, pero si no tuvieran esa divina facultad, si llegáramos a perder la esperanza de que cada día vamos a seguir sorprendiéndonos con juegos aún mejores, con aventuras que aún hoy ni siquiera podemos imaginar, en absoluto sería lo mismo.
Esos momentos en que conectamos una consola y ante nuestros ojos empiezan a desfilar una sucesión de imágenes nuevas y maravillosas, capaces de seducirnos y provocarnos sensaciones únicas, son impagables. Y así nos ha pasado a lo largo de todos estos años años con diferentes juegos y diferentes consolas. Y así seguirá sucediendo mientras la tecnología por un lado y la imaginación de los programadores por otro sigan sin encontrar límites. Unos límites que, sinceramente, no creo que lleguen a aparecer nunca.
Por eso, nosotros en la redacción y vosotros en vuestras casas mantenemos una ilusión constante cada vez que un nuevo lanzamiento llega a nuestra manos. Una ilusión real que nos asegura que en el futuro nos esperan muchas horas felices sentados frente a una consola y con un pad de control en nuestras manos.
Y hablando de sorpresas (y me dejo ya de filosofar y entro en temas más mundanos) ¡¡la que nos ha dado Core con su nueva modelo!! Cuando todos pensábamos que nuestra amiga Nell era insuperable, van y nos presentan a una belleza que nos deja a todos con ganas de sacar a hombros a los responsables de tan acertada decisión. Afortunadamente, en la sesión de fotos en la que conocí a Lara Weller pude dejar de temblar por unos instantes y conseguí explicar a la modelo lo popular que es Lara Croft por estos lares, tratando de convencerla de que realice una visita a nuestro país. Quién sabe, quizás en breve Lara Weller nos dé una gran sorpresa.

Manuel Del Campo.

La sufrida vida del redactor

Este chico no tiene remedio; cada vez que conseguimos la exclusiva de la nueva entrega de «Tomb Raider», Manuel del Campo es siempre el primero en ofrecerse voluntario para irse de viaje a las oficinas de Eidos, entrevistar a los programadores y ver el juego... ¡¡sólo para poder hacerse la sesión de fotos junto a la Lara Croft de turno!!
Bueno vale, reconocemos que la envidia nos corroe, pero es que a más de uno nos hubiese gustado estar en la piel de Manolo, ahí abrazadito a Lara Weller (la nueva modelo que encarna a Lara Croft), con esa sonrisa de oreja a oreja, ¡menudo morro!
Ahora bien, algo malo tenía que tener tanto privilegio, así que Manolo se ha tenido que currar él solito el reportaje correspondiente.
El que no se consuela...



Manuel del Campo entrará en el Guiness por ser la persona que más veces ha posado junto a una modelo de Lara Croft. Fijo.

Mola

• Que tarde tanto en salir «Final Fantasy VIII». ¡¡Así jugaré con más ganas!!
O mejor aún: que no lo saquen nunca, y así jugarás con más ganas todavía al IX, ¿no?

• El récord de ventas de «Super Mario 64», se lo merece por crack.
Sí. Hasta hay rumores de que anda detrás de él el Real Madrid. El Barça no porque no es holandés.

• Que Sega vaya a ser la primera en romper el hielo, ofreciéndonos acceso a Internet, y de forma gratuita. ¡Para quitarse el sombrero!
Si, pero cuidadín con las páginas que visitamos después, ¡eh!

• «Blue Stinger», ¿traducido al castellano? Si esto no es un sueño, Sega va por buen camino.
Despiértate, que has metido el pie en el orinal.

• Que os quedéis tanto con la gente.
¿Quiénes, nosotros? ¡¡Pero si somos más cándidos que la princesa Zelda!!

• Que la mayoría de compañeros que conozco tengan puesto el chip.
No me digas. ¿Y dónde se lo han instalado, en el cerebro? Pues a ver si les hace un cortocircuito.

• El «Silent Hill»: una preciosidad de juego a pesar de ser un poco repetitivo.
Preciosidad, preciosidad... yo creo que no es la palabra más adecuada para definir a un juego como «Silent Hill»...¿Horrendidad, tal vez?

• Que la generación de consolas y de juegos estén en el punto más alto de su historia.
Y lo mejor de todo es que no tienen intención de dejar de subir durante mucho, mucho tiempo.

• Que vais a hacer 100 revistas (a celebrarlo con un regalito, ¿eh?).
Hombre, ya que hablas de regalitos, nos los podíais enviar vosotros a nosotros. Se admiten jamones. ¡Ah, y pensamos llegar hasta el número 200 ó 300...

• Que empiecen a traducir todos los juegos.
Y si encima no sólo los empiezan sino que además los acaban... de lujo.

• Las publis del mes que ponéis. Eso es tener gusto.
Bueno, la del mes pasado tenía más busto que gusto. Suena parecido, pero no es igual.

• Dolphin, Dolphin, Dolphin, ¡¡Dolphin!!
Que alguien ayude a este muchacho, ¡que se nos ahoga!

• Los rumores sobre «Tomb Raider IV». Por fin, Lara regresa.
¿Ah, pero es que se había ido? Pues nosotros no hemos dejado de verla ni un sólo mes.

• La cantidad de cosas que se podrán hacer con las nuevas consolas: navegar por Internet, ver pelis en DVD...¿tostar pan?
Sí, y también se habla de depilación sin cera y de liposucción asistida. ¡¡El futuro ya está aquí!!

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Ciruelos, nº4. 28700, San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

La lucha más sexy

Buena política esta de Tecmo. La compañía está preparando la segunda parte de «Dead or Alive», y ¿qué mejor forma de anunciarlo que mostrando al mundo el poderío de sus espectaculares luchadoras? A juzgar por estas imágenes, tomadas de su página web, las chicas no han descuidado su forma física desde que salió la primera entrega y por eso están perfectamente preparadas para entrar en combate. ¿No os parece?







VIÑETA CONSOLERA



¿Y tú qué opinas?

La pregunta del mes pasado era: ¿Prefieres una consola más cara en la que también veas películas de DVD, o más barata, pero sólo para jugar? Estas son algunas de vuestras opiniones:

• *"Me encantaría que la nueva Dolphin pudiera reproducir DVD. Pero eso puede que no guste a otros usuarios. Opino que se deberían lanzar al mercado dos versiones, una compatible y otra no". "Super Mario".*

• *"Por supuesto que prefiero adquirir una consola que a la vez sirva para ver películas en DVD, además de la posibilidad de escuchar música. ¿Por qué deberíamos comprar las dos cosas si podemos gastar el dinero en sólo una que sirva para las dos? Ha sido un error por parte de Sega el no incluir el DVD en su consola". "Azul".*

• *"Yo tengo que pedirle el dinero de la consola a mis padres, así que cuanto más barata sea, mejor. Si sale con DVD y cuesta más, lo más seguro es que me quede sin ella". Jaime Rivera.*

• *"A las puertas del siglo XXI, no sólo van a evolucionar los videojuegos. ¿Acaso no tienen el mismo derecho las videoconsolas? Por supuesto que prefiero pagar más dinero por una consola en la que pueda divertirme el doble". Daniel.*

• *"Las consolas están hechas para jugar, así que si alguien quiere un DVD, que se compre un lector. Pero si lo ponen, que no sea muy caro". David Gil.*

Nuestra pregunta para el mes que viene es:
¿QUÉ PERSPECTIVAS LE VEIS A LA POSIBILIDAD DE CONECTAR VUESTRA CONSOLA A INTERNET Y JUGAR PARTIDAS EN LA RED?

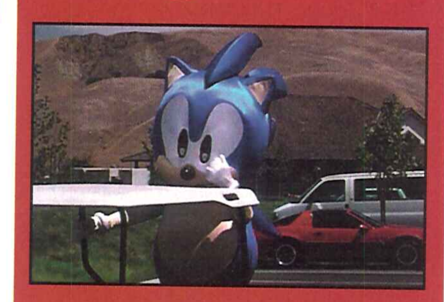
Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	Driver	(PS)
2	Syphon Filter	(PS)
3	Silent Hill	(PS)
4	Gran Turismo	(PS Platinum)
5	Colin McRae	(PS Platinum)
6	Episode I: Racer	(N64)
7	Abe´s Exoddus	(PS)
8	Tomb Raider 2	(PS Platinum)
9	V-Rally 2	(PS)
10	Crash Bandicoot 2	(PS Platinum)

Los más vendidos (U.S.A.)

1	WWF Attitude	(PS)
2	Pokemon Snap	(N64)
3	Driver	(PS)
4	NCAA Football 2000	(PS)
5	Pokemon Blue	(GB)
6	Pokemon Pinball	(GBC)
7	Pokemon Red	(GB)
8	Mario Golf	(N64)
9	Super Smash Brothers	(N64)
10	Final Fantasy VII	(PS Platinum)

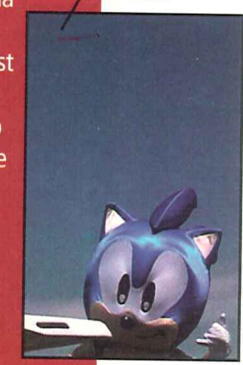
La gamberrada de Sega



Esta historia es increíble, pero cierta. Sony organizó un exclusivo torneo de golf en la soleada California al que acudieron altos ejecutivos de la compañía, representantes de grupos que programan para PlayStation y la flor y nata de la prensa del sector. Lo bueno es que en el evento también participó Sega of America, aunque sin invitación claro.

Resulta que los asistentes se encontraron con que un Sonic de tamaño real les daba la bienvenida en el aparcamiento, mientras una avioneta sobrevolaba el campo con el mensaje: "Sega Dreamcast 9-9-99". La gamberrada llegó a extremos insospechados cuando comenzaron a jugar y vieron que las bolas tenían grabado ¡la espiral de Dreamcast!

La única duda que nos queda es lo que estará tramando Sony como respuesta. Y es que son como niños...



el sensor

Ni fu ni fa

• Algunos "superventas" en Japón. Estos nipones...
Como decía el sabio: "son japonudos estos cojoneses" (ejem).

• Las fotos de las chicas del E3, semejantes monumentos se merecen un póster gigante.
Bueno, Lara estuvo también en Los Angeles, y el póster gigante ya lo tienes. Estarás contento, ¿no?

• La poca información que dais sobre las 3 consolas del siglo XXI: Dreamcast, PlayStation 2 y Dolphin.
De momento ya tenemos bastante con hablar de todo lo que están dando de sí las consolas del siglo XX.

• Que no se le vea el pelo a la sección Alta Resolución.
Supongo que ahora se llamaría Calva Resolución (por lo del pelo, digo).

• Que las pelas no me llegan ni para los Players Choice.
Pues sí que estás tú boyante.

• Los doblajes de ciertos juegos (léase «G-Police»).
Sí, la verdad es que a veces entendemos lo mismo que si estuviesen en japonés...

• Cualquier «FIFA» es injugable. ¿Es que no pueden aprender de «ISS»?
A lo mejor a la 2000 va la vencida.

• Que habléis de algunos juegos como si fueran milagros para la humanidad.
Teniendo en cuenta que para nosotros Miyamoto, Suzuki, Yamauchi y unos cuantos más son auténticos Santos, lo normal es que hagan milagros...

• Los refritos de juegos de los 80 y principios de los 90 que no tienen ningún interés. ¿Eh, señores de Sony?
Algunas veces sí tiene su gracia eso de recordar viejos tiempos, sobre todo para los que ya vamos teniendo una edad...

Los más vendidos (España)

1	V-Rally 2	(PS)
2	Final Fantasy VII	(PS Platinum)
3	Gran Turismo	(PS Platinum)
4	Syphon Filter	(PS)
5	Driver	(PS)
6	Metal Gear Solid	(PS)
7	Street Fighter Alpha 3	(PS)
8	Super Mario Bros. DX	(GBC)
9	Crash Bandicoot 2	(PS Platinum)
10	Bugs Bunny Perdido en el Tiempo	(PS)

Datos proporcionados por Centro Mail.

Una Lara «made in Spain»

Esta chica que aquí veis se llama Lara Rivas y es una "fanática pirada" (según sus propias palabras) de Lara Croft. Esta madrileña, de Colmenar de Oreja para ser exactos, de 19 años afirma ser un "clon" de la famosa heroína de los videojuegos, algo que podéis juzgar vosotros mismos por las fotos que nos ha enviado. Sus aficiones son las artes marciales, las motos, las armas y, por supuesto, jugar a «Tomb Raider».

Su gran ilusión es poder llegar a representar algún día el papel de Lara Croft en una película, así que desde Hobby Consolas aportamos nuestro granito de arena a lo que deseamos sea una carrera fructífera de la Lara Croft española. ¡Suerte, Larita!





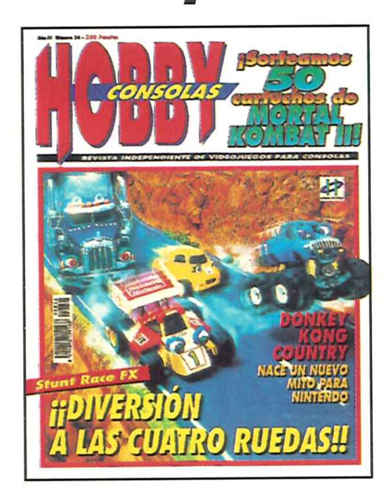


Los más vendidos (Japón)

1	Everybody's Golf	(PS)
2	Guitar Freaks	(PS)
3	Jikkyou Powerful Pro Baseball'99	(PS)
4	Jikkyou J.League'99 Perfect Striker 2	(N64)
5	Seaman: The forbidden pet	(DC)
6	Yugioh II-Dark Duel Stories	(GB)
7	Accompaniment Anywhere	(PS)
8	The Legend of Mana	(PS)
9	Dino Crisis	(PS)
10	Air Force Delta	(DC)

Así que pasen 5 años...

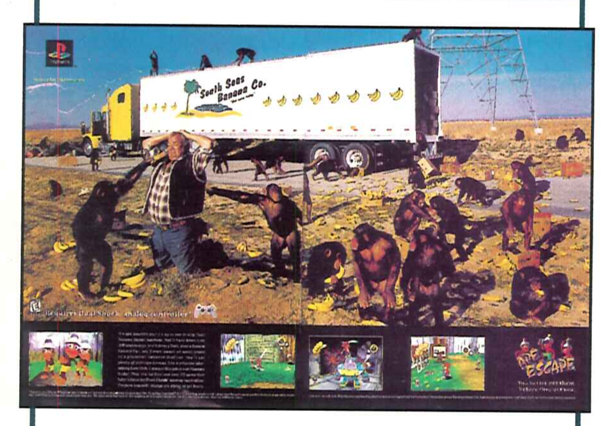
«Stunt Race FX» y «Donkey Kong Country» revolucionan la Super Nintendo.



La imagen de portada de Hobby Consolas de hace un lustro nos mostraba «Stunt Race FX», uno de los primeros juegos poligonales de la historia de las consolas, lo que fue posible gracias a un pequeño chip llamado FX instalado en el cartucho, que permitía mover con soltura varios centenares de polígonos con la "friolera" de 256 colores en pantalla.
Pero no menos importante fue el reportaje de otro cartucho llamado a revolucionar el mercado consolero de aquel entonces: se avecinaba «Donkey Kong Country», el primer juego que incorporaba una tecnología llamada "renderización", para presentar sus personajes en pantalla. Eran los juegos del futuro, los precursores de una nueva generación tecnológica. ¡Ay, si la Super Nintendo levantara la cabeza!



La "publi" del mes



La rebelión de los simios

Desde que se han enterado que sus hermanos virtuales están revolucionando la PlayStation con «Ape Escape», los chimpancés de todo el mundo están aterrorizando a los pobres vendedores y transportistas de plátanos (ignoramos si de Canarias), y han amenazado con iniciar una serie de acciones terroristas si no se les entregan 2 toneladas diarias de bananas (si tienen pintitas, mejor). Parece que la cosa va en serio, así que será mejor que vayamos practicando "la caza del simio" con «Ape Escape» por lo que pueda pasar...

SUBEN

- DREAMCAST, **que con juegazos como «Soul Calibur» no hace más que aumentar la expectación ante su inminente lanzamiento en el mercado español.**
- NINTENDO 64, **que gracias a juegos como «Shadowman», «Quake 2» y los futuros «Perfect Dark» y «Jet Force Gemini», que van dirigidos a un público más adulto, cada vez abarca a un mayor número de usuarios.**
- EL FENÓMENO «POKÉMON», **que dentro de muy poco tiempo va a invadir nuestro país con varios juegos y un montón de productos de merchandising.**

BAJAN

- LOS PRECIOS DE PLAYSTATION Y NINTENDO 64 EN EEUU, **para tratar de contrarrestar el tirón del lanzamiento de Dreamcast en aquel país. Esperemos que dichas bajadas lleguen pronto a España.**
- LUCAS ARTS, **que tras haber anulado definitivamente el lanzamiento de «Star Wars Racer» para PlayStation, va a dejar "cojos" a los seguidores de la película que posean la máquina de Sony.**
- BLUE STINGER, **que pese a ser un auténtico juegazo, finalmente no llegará traducido al castellano.**

Los que creían que los calores del verano playero, el olor a sardinas y la música de los chiringuitos iban a tapar mi surtido variado de rumores lo llevan claro. Por debajo de las noticias oficiales que salen de las compañías corre un río de comentarios "off the record" de lo más goloso para quien sepa pegar la oreja en el lugar adecuado. Una de las cosas que se cuecen tiene que ver con **Electronic Arts** y su potente división de deportes. De sobra es sabido que suelen fichar siempre a las estrellas más rutilantes para las carátulas de sus juegos, y en eso parece que están ahora. ¿A que no sabéis con quién se dice que están hablando los responsables de la compañía canadiense? Pues con un tal **Michael Jordan**, un tío que jugaba en los Chicago Bulls y al que no se le daba mal eso del baloncesto. Se habla de una cifra con muchos ceros detrás como precio del acuerdo, y¡ojo!, que hablamos en dólares.

Salto de tema, y cambio también de continente. Me voy a Japón, porque allí el gran **Miyamoto** ha dejado caer algunas pistas sobre cómo será el juego de **Mario** para la **Dolphin.** La idea que ronda por la cabeza del genial Shigeru es que nuestro fontanero no ofrezca una imagen tan infantil como hasta ahora. Quiere que Mario crezca un poco, y por eso piensa cambiar incluso la típica V de la victoria que hacía en Super Mario 64 por otro gesto que no sea tan "mono". Por cierto, apuntad también el nombre de Luigi en vuestra agenda, porque es más que probable que el "hermanísimo" vuelva a tener un papel importante en el juego.

Vamos ahora con un auténtico "remix" de nuevas entregas de juegos. Para empezar, hablemos de **Driver.** Las frenéticas persecuciones del juego de GTI están teniendo tanto éxito, que en las oficinas de Reflections ya se han puesto manos a la obra para ver qué tal quedaría una versión en **N64.** Otro éxito sin discusión es el que acompaña a **George Lucas** allá donde vaya. Y mira tú por dónde, que se rumorea que al padre de La Guerra de las Galaxias le ha hecho gracia eso de la **PS2**, y que ya está pensando en cómo quedaría el **Episodio 2** de la nueva trilogía en la futura consola de Sony. Claro, que primero tiene que hacer la película, y para eso quedan todavía un par de añitos...

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
David López López, Javier Valdivia Romero, Fernando San Miguel, Ángel María González Perianes, David Goberna, Daniel Manau Donas, Unai Ontoso Casado, David Miguélez Cardeñoso, Ramón Garcia Ruiz, Miguel Ángel Romero Peral, Ignacio Azañon García-Granados, "Super Mario", Al Yagami, Alvaro León, José F. Capdevila, Enrique Rioböo.

No Mola

• Que ya no pongáis la sección de Ocasiones. Ahora será más difícil vender mis consolas.
¿Es que vendes muchas? Podrías probar a poner una tienda.

• Que todavía queden compañías que traen sus juegos debidamente traducidos al francés, inglés y alemán. ¡Viva España!
No comments.

• Que haya tantas secuelas (¡hay incluso hasta la octava!). Queremos ideas nuevas y originales.
Alguna puede ser la octava... maravilla del mundo. Como «Final Fantasy VIII»

• Con tantos megas, el precio que supongo va a tener «Resident Evil 2» para Nintendo 64.
Hombre, a lo mejor lo prefieres un poco más barato, pero en 2D y en blanco y negro. De todas formas no sufras, porque aún no esta confirmado si va a llegar a España.

• Que tengamos que esperar mucho para ver la carcasa de la nueva consola de Sony, y poder tenerla en nuestras manos.
¿Y para qué quieres tener una carcasa en tus manos, si no puedes jugar con ella? Mejor espérate a que la rellenen.

• Que con las predicciones de Nostradamus el mundo se acabe. ¡Si todavía no ha salido la Play 2!
No te preocupes, que hemos hablado con nuestros contactos para retrasar el Apocalipsis un par de siglos más.

• Que no venga en castellano el decepcionante «V-Rally 2».
Pues como no quieras que traduzcan los tiempos... tampoco es para tanto, colega.

• Que el protagonista de «Silent Hill» se mueva como el mismísimo Chiquito de la Calzada (sobre todo en los saltos para atrás).
Ya, pero menudos sustos que te pegan esos "peacho fantasmas, torpedo sexuaarrlll".

• Que el «Mission Impossible» de Play sea igual que el de N 64.
La verdad es que Ethan Hunt debe estar hasta el gorro de tanto descolgarse desde el techo.

• Que Square y Namco le estén siendo "infieles" a Sony, negociando con Sega y Nintendo.
Si es para sacar buenos juegos... ¡que viva el amor libre!

• Que sólo saquéis una revista por mes. Mejor una por semana.
¡Qué dices, insensato! Como lea esto nuestro director y le guste la idea, nos vas a matar a trabajar.

• Los juegos de pistola para Nintendo 64. Sobre todo por su abundancia...
Tienes razón. Y eso que para Super Nintendo había hasta un bazooka.

1,2,3,4...

...5.482, 5.483... ...100

... 2.852.699,



hasta *jug*



Un espectacular partido de fútbol contra un brasileño y un argentino. Un alucinante
Sólo Dreamcast, el sistema de entretenimiento digital que marca el comienzo de
Y para empezar más de 40 juegos.

www.dreamcast



100, 101...

.005, 100.006...

2.852.700...

6.000.000.000

adores.

rally contra un finlandés. Un combate de karate contra un coreano y un japonés...
una nueva era, podía conseguirlo. 128 bits. Módem de 33,6 kbps. Internet. Chat...
Bienvenido a la era Dreamcast.

-europe.com



Up to 6 billion players



Sony España galardonada en Japón

Los buenos resultados de PlayStation en España, motivo de reconocimiento

María Jesús López, gerente comercial de Sony Computer Entertainmet España, recogió de manos del mismísimo Ken Kutaragui (actual presidente y CEO de SCEI y creador de PlayStation) el galardón "Recognition of Excellence".

La ceremonia de entrega de este relevante premio tuvo lugar en Tokio, donde se reconoció el excelente trabajo que están realizando los responsables de Sony España, quienes han conseguido que las ventas de PlayStation en nuestro país hayan alcanzado la impresionante cifra de ¡¡un millón cuatrocientas mil unidades!! Enhorabuena a Sony España y... ¡¡a por los dos millones!!



María Jesús López, en nombre de Sony España, recogió el premio de manos de Ken Kutaragui, presidente de SCEI.



Nueva política de desarrollo en Acclaim

Crece uno de los principales productores de videojuegos



Nace "Acclaim Studios", un único equipo de programación y desarrollo a nivel mundial que estará dividido en distintas sedes, y que constituye el primer paso hacia una nueva política de reforzamiento creativo de la compañía. Y aprovechando los cambios internos, Acclaim ha fundado un nuevo estudio en el Reino Unido que contará con antiguos miembros de Psygnosis (entre ellos, los creadores de los dos «G-Police»), y que llevará por nombre "Acclaim Studios Stroud" y se dedicará por completo a la programación para PlayStation.

Guillemot y Ferrari, juntos por una conducción más realista

Ferrari avalará los nuevos volantes para consola de Guillemot





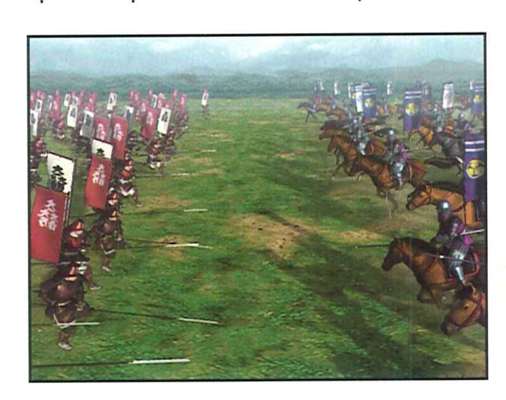
Dirigidos especialmente a los fanáticos de la conducción, desde este momento y durante el próximo otoño Guillemot lanzará una serie de volantes bajo el símbolo de Ferrari. Estas réplicas de los volantes reales -que estarán disponibles para todas las consolas- ofrecerán las máximas prestaciones a la hora de jugar, a la vez que un atractivo diseño de línea deportiva especialmente supervisado por la escudería italiana. Además, ambas compañías trabajarán juntas en el diseño de nuevos accesorios especiales para juegos de velocidad.

Avance de los primeros juegos para PlayStation 2

Primeras imágenes de «Kessen»

Aunque aún no sabemos ni su forma definitiva, desde que fue anunciado el lanzamiento de PlayStation 2 esta consola no ha dejado de crear expectación. Ahora nos llegan las primeras imágenes de «Kessen», un juego de Koei ambientado en el Japón medieval en el que podremos disfrutar de las más espectaculares batallas históricas entre clanes. Y para muestra sólo tenéis que echar un vistazo al impresionante aspecto que ofrecen las imágenes que acompañan a esta noticia, que en movimiento resultan aún mucho más espectaculares.







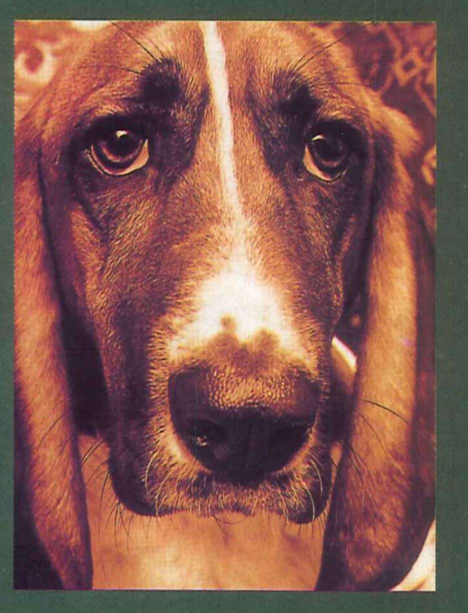




The Dreamcast Experience.

Se necesitan voluntarios.

Preferiblemente, personas que no tengan a nadie que les eche de menos.



Misión:

Probar la nueva Dreamcast en una fiesta cargada de adrenalina, donde habrá: competiciones, música en directo, animadores, DJ'S, sorteos de consolas y fantásticos regalos.

Lugar y fecha:

Sevilla, 10 / 11 / 12 de septiembre.	Centro Comercial Plaza de Armas - Plaza de la Legión S/N.
Madrid, 17 / 18 / 19 de septiembre.	Museo del Ferrocarril (Sala Eiffel) - Paseo de las Delicias, 61.
Valencia, 24 / 25 / 26 de septiembre.	Zircó - C/ Mosén Febrer, 20.
Barcelona, 01 / 02 / 03 de octubre.	Discoteca Zeleste - C/ Pamplona, 88 interior.



Hora:

Viernes, de 16:00 a 22:00 h. Sábados, de 12:00 a 14:00 y de 16:00 a 22:00 h.
Domingos, de 12:00 a 14:30 y de 16:00 a 21:30 h.

Venid preparados. Salir no será tan fácil como entrar.

www.dreamcast-europe.com







HC News

PLAYSTATION 2 YA TIENE FECHA DE LANZAMIENTO
La próxima consola de Sony estará en la calle el 23 de Enero del 2000 en las tiendas japonesas, y saldrá a la venta a un precio de unos 45000 yens (algo más de 55.000 ptas). Además, llegará acompañada de 4 títulos exclusivos y alrededor de 7 juegos de PlayStation mejorados para el nuevo soporte.

NUEVO CENTRO MAIL EN ALCALÁ DE HENARES
La cadena de tiendas Centro Mail ha inaugurado recientemente una nueva tienda en la localidad madrileña de Alcalá de Henares, con lo que pasan a ser 67 los centros de que disponen en toda España. Además de disponer de las últimas novedades en videojuegos y periféricos para consola y PC, esta tienda contará con una sala dedicada al juego en red, con 12 equipos en los que se podrá disfrutar de las últimas novedades multijugador.

GLOBAL GAMES COMIENZA SU EXPANSIÓN
La franquicia de tiendas de videojuegos más grande de Europa, con reconocido prestigio en otros países como Italia o Suiza, comienza su expansión por nuestro país. Global Game, que cuenta con su sede en Valencia, inauguró el pasado mes de Agosto dos nuevos centros en Cartagena y Santa Cruz de Tenerife, donde disponen de las últimas novedades en consolas y videojuegos para todos los sistemas.

PRIMERA ESCUELA DE PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS
Mass Media es la primera escuela de programación de videojuegos de Europa. Con sede en Barcelona, en ella se imparte un curso de 3 años (480 horas) en que se forma a futuros grafistas y programadores en todas las técnicas necesarias para crear un videojuego. Para más información os podéis dirigir a Mass Media llamando al teléfono: 93 254 03 01

Eidos se refuerza en Europa

Asociación "estratégica" de Eidos con Pyro Studios y Proein



Eidos, una de las compañías de software más importantes de Europa ha adquirido una parte minoritaria de la compañía española Pyro Studios, los creadores de «Commandos: Behind the enemy lines» y «Commandos: Más allá del deber», ambos para PC. Con ello, Eidos pretende aumentar su capacidad productiva dentro de nuestro continente y dentro de las previsiones de la compañía se encuentra el lanzamiento de «Commandos 2» para PlayStation, así como dos nuevos trabajos que estarían destinados a las consolas de nueva generación.
Además, Eidos ha anunciado que también se ha asociado con la distribuidora española Proein, con lo que pretende internacionalizar aún más la red de distribución de sus productos.

Acclaim organiza un concurso nacional con «Re-Volt»

Campeonato de coches por radiocontrol en Centro Mail



Entre los días 23 de Agosto y 25 de Septiembre, tendrá lugar el Concurso Nacional de «Re-Volt» organizado por Acclaim y la cadena de tiendas de informática Centro Mail. Todos aquellos que quieran participar sólo tienen que pasarse por cualquiera de las más de 60 tiendas que Centro Mail tiene repartidas por toda España, y participar en una carrera del nuevo juego de velocidad de coches por radiocontrol de Acclaim. Los ganadores de cada centro recibirán ejemplares del juego, camisetas y coches RC a escala, y para los campeones absolutos habrá coches de radio control con todo el equipamiento necesario para competir con ellos.

Internet on line

SHADOWMAN TAMBIÉN CRUZARÁ AL OTRO LADO EN DREAMCAST
El héroe más oscuro de Acclaim también tendrá una versión en la consola de 128 bits de Sega. Aunque aún no se han confirmado las diferencias que habrá entre este lanzamiento y el juego que ya podemos disfrutar en sus hermanas menores, «Shadowman» mantendrá el mismo planteamiento y tétrica ambientación que ya hemos podido disfrutar, aunque mostrará un impresionante aspecto más acorde con las capacidades técnicas de la nueva máquina.

6 NUEVOS JUEGOS BASADOS EN «THE LEGEND OF ZELDA»
Flagship -compañía fundada por Nintendo, Sega y Capcom, responsable, entre otros, de «Resident Evil» y «Dino Crisis»- será la encargada de desarrollar cuatro nuevos títulos de la serie «Zelda» para Game Boy Color. Mientras tanto, la propia Nintendo trabaja en dos proyectos «Zelda: Gaiden» para N64 y «Zelda: The Misterious Acorn» para Game Boy Color que se mostrarán en el Nintendo Space World, que tendrá lugar este verano en Japón.

FOTOGRAFÍA DIGITAL EN DREAMCAST
La tecnología digital en tratamiento fotográfico de IQ estará muy pronto disponible para los usuarios de la consola de Sega. En un esfuerzo por aumentar las posibilidades de su nueva máquina, Sega y D.I.C. han unido sus fuerzas para hacer posible el almacenamiento, edición y tratamiento de imágenes en Dreamcast, así como la conexión a las nuevas cámaras de tecnología digital, lo que multiplicará las prestaciones de la nueva máquina.

¿UN JUEGO DE NIÑOS?



Speed Freaks.
Prepárate para la carrera de karts definitiva.





Supongamos, que es mucho suponer, que un niño puede manejar fácilmente un kart. Eso no significa, necesariamente, que tú puedas manejar fácilmente al niño que fácilmente maneja un kart. Y menos cuando cada dos por tres, que son seis, otros niños, que también manejan fácilmente un kart, te fríen a bombazos, descargas eléctricas, balazos y hasta patadas en las espinillas. Speed Freaks. Que no te pase nada.

1 a 4 Jugadores · Tarjeta de Memoria 1 bloque · Compatible con Multi Tap 1-4 Jugadores · DUAL SHOCK

Asistencia Técnica: 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para Powerline 57.84 ptas/min. + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/speedfreaks

TBWA

Nintendo Acción regala 100 «Star Wars Racer» de N64



Nintendo Acción

Si quieres conseguir uno de los juegos de moda en N64, Nintendo Acción te lo pone fácil, pues en el número de septiembre sortea nada menos que 100 «Star Wars: Racer». Además, en el interior podrás encontrar 4 posters de los títulos más rompedores que se avecinan para Nintendo 64: «Shadowman», «Mario Golf» y «Tonic Trouble».

Por otra parte, en este número se inicia la guía de «Quake II», y se da la solución completa a «Conker´s Pocket Tales», una de las aventuras más interesantes para GBC. Además, redondean el número con un completísimo dossier sobre el fenómeno «Pokémon».

Un suplemento especial con fichas de trucos

PlayManía



Este mes PlayManía ofrece un suplemento especial de 36 páginas donde podréis encontrar 32 fichas de los juegos más importantes para PlayStation, con todos los trucos y estrategias que podáis necesitar. Estas fichas pueden recortarse para guardarse en la caja original del juego, de manera que por la cara visible del CD tendréis una imagen del juego que podéis personalizar, mientras que en la cara interior tendréis acceso a todos los trucos y a una solapa donde podéis anotar vuestras estrategias. En el interior de la revista encontraréis, entre otras muchas cosas, las guías completas para «Crash Bandicoot 3» y «Ape Escape», así como la más divertida colección de curiosidades sobre «Metal Gear Solid».

Apúntate a la "Starwarsmanía"

Micromanía



Los incondicionales de Star Wars están de enhorabuena. No sólo acaba de estrenarse la última película de la saga, sino que además pueden convertirse en sus auténticos protagonistas viviendo sus peripecias con las demos jugables en castellano para PC de los dos juegos del Episodio 1 que encontrarán en el CD-ROM de demos del número de septiembre de Micromanía. Y además, en las páginas de la revista encontraréis la solución completa de la aventura "La Amenaza Fantasma", así como el coleccionable "El pequeño Libro de los grandes Trucos", que presenta una selección de soluciones, guías rápidas y trucos para los grandes juegos del momento.

Una nueva revista para una nueva generación

Juegos & Cía



Hobby Press acaba de lanzar una nueva revista de videojuegos. Con la cabecera de Juegos & Cía, la nueva publicación tratará de juegos para todas las plataformas (consolas y PC) y abordará, además, otras temáticas de interés para los más jóvenes, que es para quienes va dirigida la revista. Con un precio de portada de 350 Ptas, Juegos & Cía, de periodicidad mensual, se suma a la larga lista de publicaciones de videojuegos, en las que Hobby Press es líder en nuestro país.

El "Efecto 2000"

PC Manía



En el Nº 83 de la revista PC Manía, el año 2000 es el protagonista. En él se ofrece una completa guía de trucos sobre la última suite de Microsoft, "Office 2000", para sacarle el máximo partido a todos sus programas. Y explican todo lo que se debe saber a cerca del llamado "Efecto 2000" para evitar ser sorprendidos en el cambio de milenio.

Para los fanáticos de la red

Netmanía



¿Quieres conocer antes que nadie los juegos que van a aterrizar en España en breve? ¿Te gustaría probarlos antes de decidirte a comprar? Netmanía@ selecciona para ti las páginas Web de las mejores productoras de juegos para que disfrutes de los títulos antes de verlos en las tiendas ;-)

Plug & Play

GAME LINK DE LOGIC 3, YA DISPONIBLE

Partidas multijugador en Game Boy



Acaba de ponerse a la venta en Centro Mail un nuevo "Game Link" para Game Boy y Game Boy Color. Este periférico, que ya está disponible al precio de 1.490 ptas., permite que conectemos entre sí dos portátiles Game Boy Pocket o Game Boy Color, o una de éstas con una Game Boy clásica, para poder disfrutar de partidas a dos jugadores, además de darnos la opción de conectarnos a una Game Boy Printer e imprimir nuestras fotos favoritas.

FERRARI SHOCK 2 RACING WHEEL

Conduce un auténtico Ferrari con tu consola

Guillemot ha puesto a la venta el primer volante para consola basado en la línea Ferrari. Este periférico, que tendrá una versión para Nintendo 64, PlayStation y Dreamcast reproduce fielmente el modelo de que disponen los deportivos más famosos del mundo, y a su excelente acabado se unen unos pedales analógicos de gran comodidad, y un motor vibratorio que permite sentir las colisiones con mayor realismo. El precio de disfrutar la conducción a los mandos de uno de los automóviles más prestigiosos del mundo rondará las 9.990 ptas.

PRO SHOCK ARCADE

Un joystick de palanca que vibra

Recién llegado a PlayStation, este joystick digital de sólida construcción, cuenta con las típicas funciones de autodisparo y cámara lenta. Además de su atractivo diseño y la adecuada colocación de la palanca y los botones de disparo, ideal para los juegos de lucha, es el único joystick del mercado con función vibratoria, lo que unido a un interesante precio que ronda las 5.990 ptas, lo convierte en la opción más interesante dentro de los joysticks digitales para la consola de Sony.

VOLANTE ACT-LABS RS

El volante multiplataforma

Ya está a la venta el nuevo periférico de Act-Labs, un volante que cuenta con 6 botones programables, pedales, caja de cambios tipo F1 y un diseño robusto acabado en un agarre de cuero simulado. Con un precio de 19.990 ptas, el volante irá conectado a la consola mediante un cartucho especial -que podremos intercambiar en cualquier momento- por lo que se convierte en el primer periférico que sirve para cualquier sistema (incluyendo Dreamcast, y conexiones para las futuras PlayStation 2 y Dolphin). El precio de cada cartucho original rondará las 4.990 ptas.

NUEVA TARJETA DE MEMORIA PARA PLAYSTATION



El doble de memoria para tus partidas

Para guardar esa partida magistral, o todos los personajes ocultos de nuestro juego favorito, Centro Mail pone a tu disposición una nueva tarjeta de memoria para PlayStation con la que no tendrás problemas de memoria. Con una capacidad de 2 mb y 30 bloques sin comprimir, el penúltimo accesorio de Logic 3 ya se encuentra a la venta, y lo hace al interesante precio de 2.490 ptas y en cuatro colores diferentes.

Recomendados

Volantes:
- PS: Race Station Shock ★★★★
- PS: Formula Race Pro ★★★★
- N64: Formula Race Pro ★★★★
- N64: ASCII Wheel 64 ★★★

Pistolas:
- PS: Assasin Nu-Gen ★★★★★
- PS: Gun Con 45 ★★★½
- N64: No disponible

Tarjetas de memoria:
- PS: Blaze 4MB ★★★★
- PS: Sony Memory card ★★★
- N64: Nintendo controller pak ★★★★
- N64: Datel 4 Meg Memory ★★★½

Pads de control:
- PS: Dual Shock ★★★★★
- PS: Barracuda 2 ★★★★½
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Trilogy 64 ★★★½

Rumble Pak:
- PS: No Disponible
- N64: Tremorpak Plus ★★★★
- N64: Joltpak Joytech ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.

Reportaje especial con todo lo que debéis saber sobre el lanzamiento de Dreamcast: sus primeros juegos, sus periféricos, sus precios, su conexión a Internet...

Dreamcas

lista para el

t

Estamos sin duda ante el acontecimiento del año en el mundo de los videojuegos. El próximo 23 de Septiembre Sega lanzará en España su nueva consola, una máquina de 128 bits más potente que cualquiera de las consolas actuales, que nos traerá juegos increíbles y novedades tan atractivas como el acceso a Internet. Es el nacimiento de un nuevo sueño en la apasionante historia de las consolas.

desembarco

Dreamcast llegará acompañada de un notable número de accesorios que ampliarán considerab

EL PACK DE VENTA.

Sega pondrá a la venta en día 23 de Septiembre un pack que incluirá la consola, los cables de conexión, un mando de control, el modem y el disco de navegación, de manera que estaréis en condiciones de conectaros directamente a Internet. El precio de este pack será, como se había anunciado, de

39.900 pts.

ARCADE STICK.

Este joystick será un elemento ideal para los juegos de lucha, que parece van a ser muchos y muy buenos en esta consola.



8.990 pts.



RACE CONTROLLER.

Los juegos de coches serán los más numerosos en la primera hornada de juegos para Dreamcast. Por eso no podía faltar un volante como éste.



10.990 pts.

TODO LO QUE HAY QUE SABER SOBRE EL ACCESO A INTERNET

¿Cómo hay que conectarse?
Con el pack básico de la consola ya estaréis en condiciones de conectaros gratuitamente a Internet. Sólo tenéis que conectar el modem a vuestro teléfono y a la consola... y listo.

¿Qué monitor puedo usar?
Cualquier pantalla puede serviros para visualizar Internet, al igual que sucede con los juegos. Vuestro televisor servirá perfectamente.

¿Qué ocurre una vez conectados?
Una vez tengáis instalado todo el tinglado, tendréis que daros de alta como usuarios. Para ello, nada más entrar en Internet accederéis a una página que es exclusiva para Dreamcast, es decir, a la que no se podrá acceder desde ningún otro servidor, y en ella deberéis registrar vuestros datos. Una vez cumplido este requisito, ya estaréis listos para entrar en Internet como cualquier otro usuario, pero sin pagar ninguna cuota de conexión.

¿En qué consiste la página de Dreamcast?
Esta página será la que os aparezca siempre en primer lugar cada vez que os conectéis a Internet. Será vuestro nexo de unión con la red, y además está previsto que en un futuro incluya multitud de servicios para los usuarios, como guías, trucos, noticias referentes a la consola e incluso acceso a la revista On Line de Dreamcast.

¿Qué posibilidades tendré como usuario de Internet?
Las mismas que cualquier otro usuario -acceso a toda la red, chat, correo electrónico...- y algunos otros servicios, como el "juego on line" mediante el cuál podréis competir contra otros usuarios conectados desde sus casas, o el de descargar juegos e información en el VM (Visual Memory).

DREAMCAST KEYBOARD 4.900 pts.

lemente sus posibilidades de diversión. Estos son los precios definitivos de todos ellos.

DREAM CONTROLLER.



El pack de venta viene con sólo un mando de control, así que la adquisición de otro pad parece casi obligada.

4.990 pts.

VGA BOX.

A la hora de las conexiones, Dreamcast contará con muchos más cables además de éste.

8.990 pts.



VISUAL MEMORY.

Un accesorio fundamental para salvar partidas y con muchas más utilidades. Ya os hablaremos más detenidamente a cerca de él.

4.990 pts.

EL PRECIO DE LOS JUEGOS.

El precio recomendado para todos los juegos de Dreamcast será finalmente de 8.990 pts. Lógicamente, este precio puede sufrir distintas variaciones dependiendo de la compañía que lo edite, de las ofertas de las tiendas, etc... Por ejemplo, el juego «House Of The Dead 2» se lanzará inicialmente en un pack especial que incluirá la pistola a un precio de 13.990.

8.990 pts.

VIBRATION PACK.

Los juegos de Dreamcast también pueden hacerte vibrar con este accesorio.

3.990 pts.



MEDIANTE DREAMCAST.

¿Será necesario un teclado?
No será necesario, aunque sí recomendable si vais a hacer un uso habitual de este servicio.
Si no tenéis teclado, aparecerá uno en pantalla que podréis utilizar con el pad mediante el correspondiente puntero. Lógicamente, a la hora de escribir textos muy extensos la incomodidad es manifiesta, por lo que si os hacéis con el teclado de Dreamcast, que tiene un precio de 4.990 pesetas, saldréis ganando bastante en este sentido.

¿A cuánto ascenderán los gastos?
Gracias al acuerdo al que han llegado en Europa Sega y British Telecom, la conexión a Internet será totalmente gratuita, y el único gasto que tendréis será el del tiempo que estéis conectados al teléfono, que equivaldrá al de una llamada local, sin importar el lugar de vuestra residencia en España.

JUEGOS DREAMCAST

LOS JUEGOS QUE LLEGARÁN HASTA NAVIDAD.

Además de los juegos que os presentamos en este reportaje, que estarán disponibles desde la primera semana de lanzamiento de la consola, está previsto que hasta las próximas Navidades vayan llegando muchos más títulos a nuestro país. Esta es una lista provisional, de la que se pueden caer algunos juegos o bien pueden entrar otros diferentes, pero con la que os podéis hacer una idea aproximada del catálogo con el que contará Dreamcast hasta las final de año. Como veis, el repertorio es extenso y variado.

RED DOG.
BUGGY HEAT.
DYNAMITE COP 2.
INCOMING.
TRICK STYLE.
AEROWINGS.
CUE BALL.
HYDRO THUNDER.
MARVEL VS CAPCOM.
MORTAL KOMBAT GOLD.
NFL BLIZT 2000.
PEN PEN.
READY 2 RUMBLE.
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE.
METROPOLIS.
SOUL CALIBUR.
SNOW SURFERS.
TAKE THE BULLET.
ZOMBIE REVENGE
SLAVE ZERO.
NBA SHOWTIME.
BILLARES.
PLASMA SWORD.
RESIDENT EVIL CODE VERONICA.
NFL QUATERBACK 2000.
DRAGON´S BLOOD.
WWF ATTITUDE.
SUZUKI ALESTARE RACING.
VIGILANTE 8, THE SECOND OFFENCE.
NBA 2000

La producción europea para Dreamcast va camino de situarse a la misma altura que los juegos que llegan desde Japón. Este juego es buena prueba de ello.

El mismo día del lanzamiento de la consola se pondrá a la venta «Toy Commander», uno de los primeros juegos de factura europea que estarán disponibles para la nueva consola de Sega. Un juego que llegará haciendo gala de uno de los planteamientos más originales, variados y bien realizados que se hayan podido ver jamás en una consola.

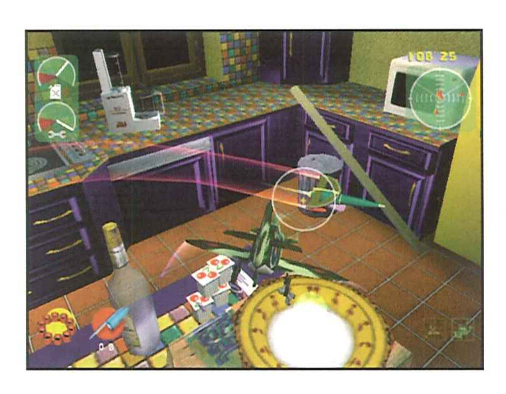


La rebelión de los juguetes

Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE**
Compañía: **SEGA**
Tipo de juego: **ACCIÓN**

Continuando con la política de producción europea iniciada con «Metropolis Speed Racer», Sega nos traerá otro juego completamente realizado en nuestro continente y que promete presentar uno de los desarrollos más variados y originales que se pueden disfrutar sobre una consola.

Guthy es un niño que un día, al regresar a casa, descubre que su oso de peluche favorito -Hugolin- se ha convertido en el líder de los juguetes y ha tomado el control de todas las habitaciones. El único modo de hacer que las cosas vuelvan a la normalidad será derrotar a los juguetes en su terreno, utilizando para ello los soldaditos, coches, aviones y el resto de los más de 35 vehículos que estarán disponibles en el juego, y cumpliendo diferentes misiones en cada una de las 8 zonas en que estará dividida nuestra casa.





Interactividad total con el entorno

Aprovechando el potencial tecnológico que ofrece Dreamcast, la recreación de las diferentes estancias que componen nuestra casa será uno de los puntos fuertes del juego.

No sólo nos encontraremos con unos amplísimos escenarios tridimensionales para cada estancia, sino que además, podremos interactuar con todos los elementos que encontremos repartidos por cada habitación. De este modo, podremos empujar o destruir cualquiera de los elementos decorativos que encontremos repartidos por nuestra casa, apagar y encender interruptores, abrir los grifos o conectar los electrodomésticos, y todo esto provocando consecuencias que luego se verán reflejadas durante el juego.

Hasta 5 juegos diferentes

Aunque sin duda, el aspecto más sobresaliente del primer trabajo de "No ►



Viajamos hasta Lyon para conocer cómo será uno de los primeros bombazos para Dreamcast. Allí pusimos comprobar el sensacional trabajo que está realizando un equipo europeo que responde al nombre de No Cliché.

5 estilos de juego

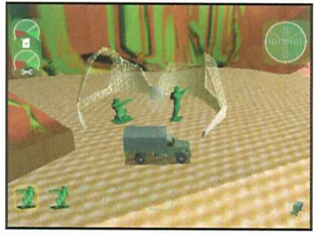
Sin duda el punto más fuerte de «Toy Commander» será la variedad en el desarrollo de sus niveles, mostrando hasta 5 tipos de juego diferentes.



En las carreras, no importará el recorrido que sigamos, sino atravesar todos los checkpoints.



Las fases de combate nos exigirán velocidad de reflejos y facilidad con el gatillo.



Las partes de estrategia estarán basadas en colocar correctamente nuestras tropas.



Los niveles de habilidad nos pondrán a prueba en el control de diferentes vehículos



Grandes y fieros, los enemigos finales estarán a la orden del día.









El equipo



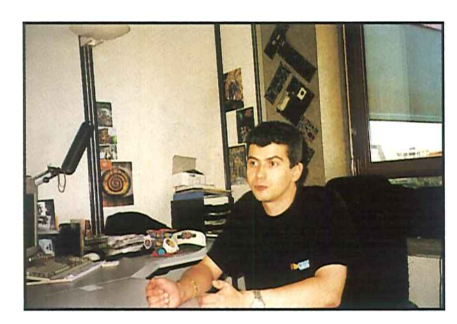
No Cliché, el grupo de programación encargado de dar vida a «Toy Commander» está desarrollando dos nuevos títulos para Dreamcast, un juego de acción y una aventura. Fundado en 1997 y con sede en Lyon, el primer grupo completamente europeo que trabaja en exclusiva para Sega, tiene en su haber un impresionante repertorio de juegos, entre los que recordaréis «Time Commando»y el genial «Little Big Adventure».

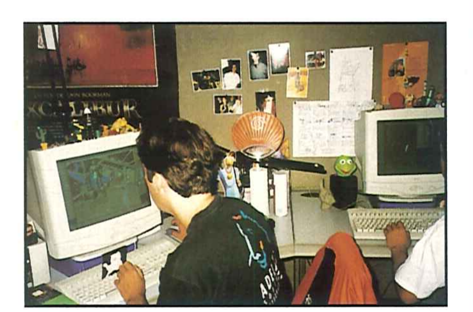


Todos los elementos de la casa serán interactivos, mostrando un comportamiento dinámico de lo más realista, y permitiendo que el jugador los mueva o active a voluntad.

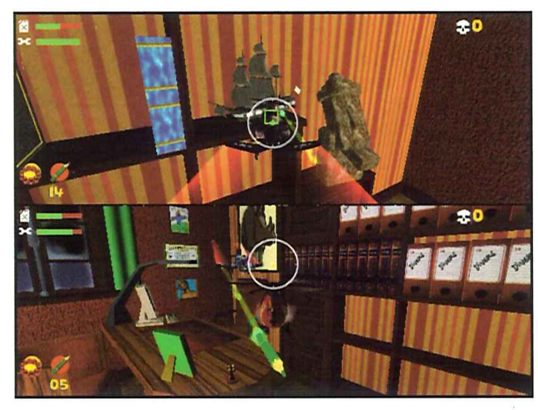


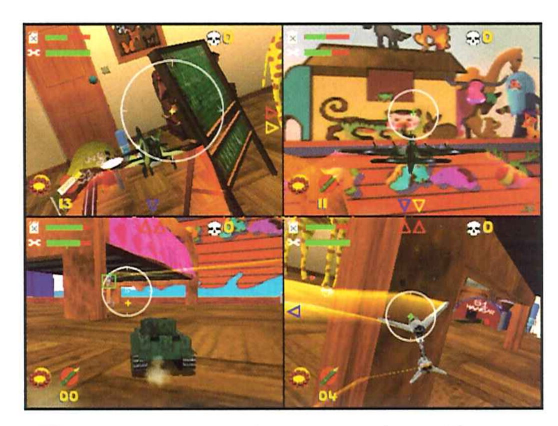
El estudio No Cliché

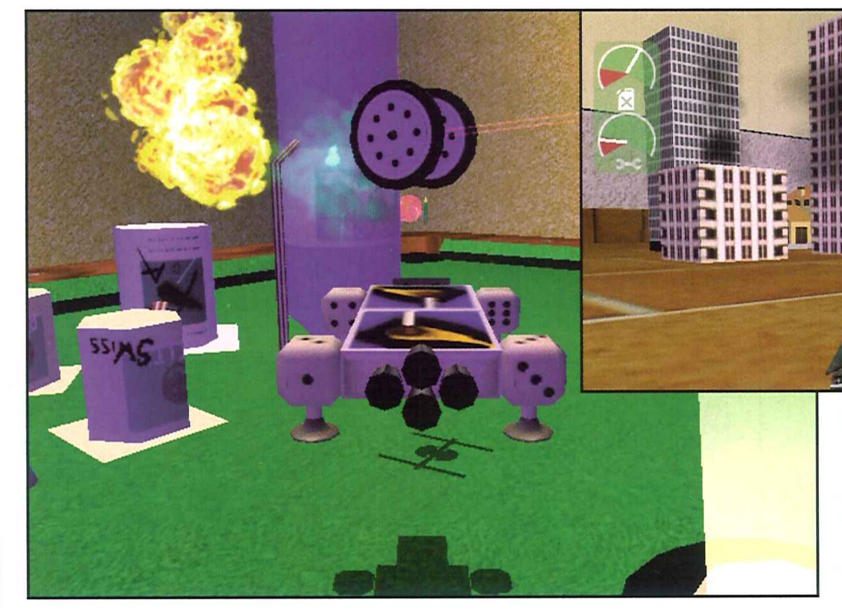

Frederick Raynal, el creador de «Alone in the Dark», nos habló de su primera experiencia trabajando para Dreamcast.

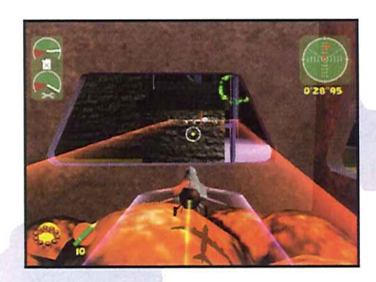

Gracias a la amabilidad de Sega, pudimos comprobar "in situ" cómo se ha trabajado para dar forma a los protagonistas del juego.

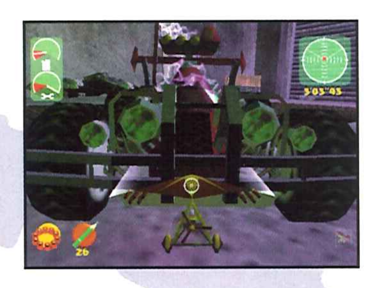
En nuestra visita a Lyon, tuvimos ocasión de visitar los estudios de No Cliché donde se ha desarrollado «Toy Commander». Allí nos explicaron cómo se han aplicado las condiciones físicas al movimiento de los objetos, aspecto que se ha cuidado especialmente con los elementos de los escenarios. Además también disfrutamos del impresionante sonido de la intro en Dolby Surround.


Cuando nos enfrentemos a otros jugadores podremos escoger entre diferentes modos de juego, entre los que destaca el clásico deathmatch "todos contra todos".


La diversión se multiplicará por 4 en las partidas multijugador, en las que podremos escoger cualquier vehículo disponible.


Los escenarios del juego serán de lo más variado y espectacular, todos ellos recreados en el interior de las diferentes habitaciones de la casa en la que transcurre el juego.





Cliché" será la variedad de su desarrollo. Repartidos por todos los lugares de la casa, nos vamos a encontrar con 5 estilos de juego completamente diferentes, todos ellos basados en la conducción de los extraños vehículos de juguete -desde un autobús hasta una lanzadera espacial- que tendremos a nuestra disposición en cada escenario.

Las carreras al más puro estilo "micromachines", batallas aéreas, pruebas de habilidad, y niveles de estrategia, en las que nuestra labor consistirá en transportar y colocar nuestras tropas en el campo de batalla, se alternarán con los inevitables enfrentamientos con los enemigos de final de nivel, ofreciendo un total de 50 misiones que van desde el tutorial más sencillo, hasta auténticas fases kamikaze.

Por si esto fuera poco, también contaremos con la posibilidad de terminar el juego de tres maneras diferentes: contrarreloj, contra el tiempo que hagan los juguetes rivales, o sin ningún tipo de límite, lo que, unido a un sensacional modo multiplayer, multiplicará las horas de diversión de este «Toy Commander».

Así que preparad a vuestros clics de Famobyl, porque con la llegada de Dreamcast y «Toy Commander», jugar con un avioncito por los pasillos de vuestra casa ya no volverá a ser lo mismo.

Lo Mejor
- Largo, variado, y muy original.
- El modo multiplayer.

Lo Peor
- No tener una Dreamcast todavía.

Primera Impresión


Width= 700 Level= 425
St: 28532
Se: 002/02
Im: 033/034

A100

Signa 1.5T
S 56.2 mm

DEPT OF IMAGING
27-Feb-95 19:31

F 44 78.0 kg
Mode: Multi
PSD: FSE
St:SI
ED
TR: 3200.0
TE: 90Ef 1/1
16 kHz
ET: 8
256x256/1.0 NEX
FOV: 20 cm
Thk: 5.0 mm
Imgs: 17/01:49
Head

R100

L100

LLEGA WIP3OUT. A TODA VELOCIDAD.



Hay emociones que no se pueden describir. Como la maravillosa sensación de sufrir una brutal aceleración unida a la indescriptible experiencia de recibir el impacto de un misil en la parte posterior de tu nave espacial a una velocidad que quita el hipo. Wip3out. Alta resolución. Ocho nuevas naves. Nuevos y vertiginosos modos de juego. Más armas. Más circuitos anti-gravedad. Y mucha, mucha más velocidad.
¿Vas a quedarte ahí parado?

1 a 2 Jugadores · Tarjeta de Memoria 1 bloque · DUAL SHOCK

Asistencia Técnica: 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para Powerline 57.84 ptas/min. + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

wip3out

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com

TBWA

Los bólidos de la nueva consola de Sega llevarán motor de recreativa.

Los aficionados a la velocidad van a encontrar emociones fuertes desde su primer día con Dreamcast. Parece que este género es uno de los que más novedades nos va deparar en los primeros meses de vida de la nueva máquina de Sega, y bien pensado, ¿qué mejor forma de echar a rodar, que sentados al volante de esta magnífica conversión de una de sus recreativas más conocidas?

Sega Rally 2

Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE**
Compañía: **SEGA**
Tipo de juego: **VELOCIDAD**

El manual de instrucciones que debe seguirse al lanzar una consola al mercado dice que conviene contar con buenos juegos en unos cuantos géneros clave. Las carreras son uno de ellos, y si el título en cuestión destaca por encima de lo conocido hasta el momento, entonces mejor que mejor.

Sega parece tener bien aprendida la lección, porque Dreamcast va a contar desde el primer día con un bólido de lujo llamado «Sega Rally 2». Muchos de vosotros ya conoceréis el juego de la recreativa, y os estaréis preguntando por la capacidad de la consola para soportar una conversión de este calibre. Bueno, pues dudas fuera, porque lo que os vais a poder llevar a casa va a ser una exquisita reproducción de la máquina original.

Gráficamente, la potencia de los 128 bits va a permitir que los escenarios ofrezcan un nivel de detalle sin precedentes en una consola doméstica, tanto por la riqueza de las texturas como por la cantidad de elementos que aparezcan en cada momento en pantalla. Además, los vehículos serán reproducciones casi perfectas de los coches reales, con un tamaño, un peso y una consistencia extraordinarios, y la batería de efectos de luz y atmosféricos llevará el realismo más lejos que nunca.

Pero el nivel técnico no es nada sin jugabilidad, y «Sega Rally 2» quiere poner especial cuidado en este aspecto, superando incluso las posibilidades de la recreativa. Un modo Arcade con los cuatro circuitos ya conocidos, más los típicos Time Attack y Versus, servirían para cumplir el expediente. Pero el juego va a ir más allá con otras dos opciones sobresalientes: la primera es un campeonato que se extenderá a lo largo de diez años -en sentido figurado, claro- con seis circuitos, tres trazados distintos en cada uno, y diferentes condiciones climatológicas. Pensad en las posibilidades combinatorias que ofrece y tendréis una competición larga y variada.

Pero donde «Sega Rally 2» va a marcar diferencias realmente será en la posibilidad de juego en red con cinco participantes, un modo hasta ahora inédito que abrirá la puerta a todo un mundo de diversión. En este juego vais a empezar a vislumbrar hacia dónde apunta el futuro del género.





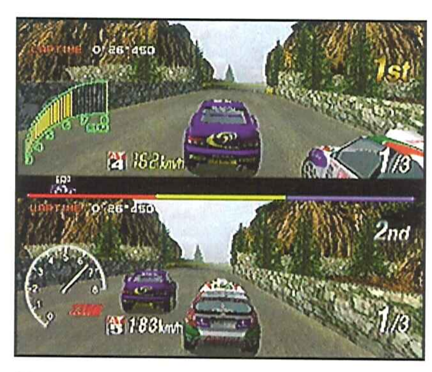
Que «Sega Rally 2» esté disponible desde el primer día de vida de Dreamcast en nuestro país es una gran noticia. Se trata de una de las mejores conversiones del arcade que hayan llegado nunca a una consola doméstica.





Todos los vehículos que aparezcan en «Sega Rally 2» serán reproducciones exactas de los reales. Durante la competición podremos ajustar sus condiciones según el terreno y el clima.

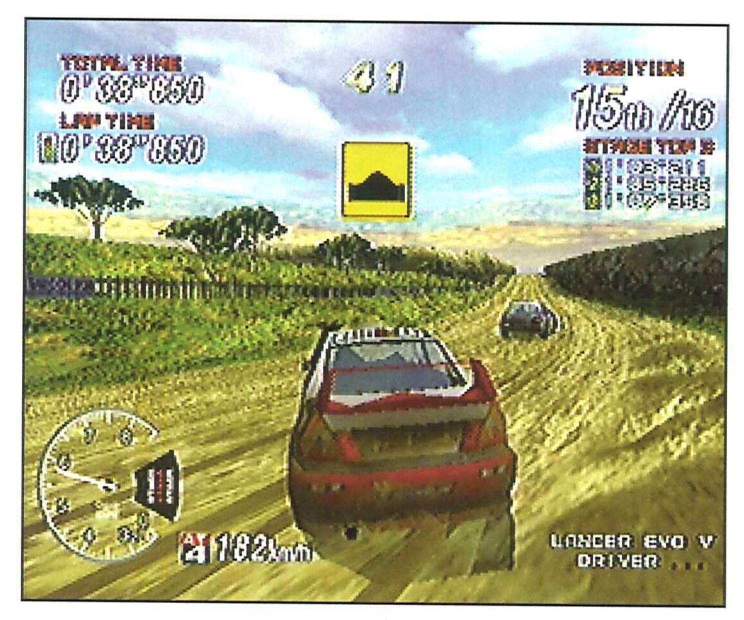




En los duelos a pantalla partida, ni la sensación de velocidad ni la presencia de los fondos se resentirán especialmente.













Lo Mejor

- Que será como tener la recreativa en casa, ¡y sin mensajes de "Insert Coin"!
- Incluirá más modos que el original.

Lo Peor

- La pasividad de los coches rivales.

Primera Impresión 



El puercoespín azul vuelve con la aventura más rápida que jamás hayas jugado.

¡Sonic ha vuelto! Sí, el puercoespín más famoso de todos los tiempos no ha querido perderse el nacimiento del nuevo soporte de Sega, y ha preparado sus mejores galas para presentar al mundo su aventura más alucinante.



Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE**
Compañía: **SEGA**
Tipo de juego: **PLATAFORMAS**



No podía ser de otra forma. El lanzamiento de una nueva consola debe ir siempre acompañado de su correspondiente entrega del juego protagonizado por el personaje más popular de la compañía, como abanderado de su nueva generación de juegos. Y, evidentemente, Sonic era el tipo perfecto para la ocasión.

Por supuesto, con este juego los chicos del Sonic Team han procurado crear una aventura espectacular, llena de virguerías técnicas y gráficas dentro de un entorno 3D absolutamente impresionante, pero reconocible por los seguidores del Sonic de toda la vida, es decir, que «Sonic Adventure» mantendrá su inconfundible estilo de plataformas y velocidad.



El resultado de todo esto será un plataformas 3D que se desarrollará a una velocidad relmente de vértigo y en el que, además de Sonic, habrá 5 personajes más que podremos seleccionar: Tails, Knuckles, Ami y los nuevos Big y B-152, cada uno de ellos con sus ataques propios y que tendrán objetivos diferentes dentro de cada nivel. De esta forma, aunque los escenarios serás los mismos para todos los personajes, cada uno se desarrollará de forma muy diferente dependiendo de a quién controlemos, dando lugar a 6 historias distintas con otros tantos finales.

Así, los niveles protagonizados por Sonic se juegan igual que los Sonics 2D de toda la vida, con sus loopings, saltos, etc, mientras que, por ejemplo, en los de Knuckles, tendremos que explorar los vastísimos mapeados en busca de 3 esmeraldas, con la diferencia de que los loopings no estarán disponibles, pero podremos acceder a otras zonas escalando paredes. Y todo ello

El personaje más famoso y carismático de Sega se presenta en Dreamcast protagonizando una aventura veloz a más no poder, y que ofrece una brillantez gráfica sólo al alcance de los grandes títulos. Hay que verlo para creerlo.











Sonic no será el único protagonista. Personajes como Knuckles, Tails, Ami, Big y el robot E-102 estarán también presentes.



La velocidad a la que se desarrolla el juego es verdaderamente alucinante, como lo son los numerosos escenarios diferentes que visitaremos.



Aunque básicamente es un juego de velocidad, deberemos cumplir otros objetivos diferentes. En algunos niveles incluso podremos jugar al pinball.

siempre adornado con un genial seguimiento por parte de las cámaras y un apartado gráfico sencillamente abrumador.

No penséis, sin embargo, que todo esto cambiará la esencia del espíritu Sonic, pues dentro de la gran libertad de movimientos existentes, los escenarios serán lo bastante lineales como para permitir que la acción se desarrolle siempre a una velocidad asombrosa, haciendo de este juego uno de los plataformas 3D más jugables y dinámicos que jamás hayáis visto.

Si pensábais que Sonic ya había dicho su última palabra, estábais completamente equivocados.



Lo Mejor

- Volver a disfrutar de Sonic otra vez.
- El impresionante apartado técnico (cámaras, velocidad...)

Lo Peor

- Quizá el número de fases resulte un poco corto.

Primera Impresión 

Poned a punto vuestras armas. Los zombies de Sega están a punto de levantarse de su tumbas.

La nueva máquina de Sega llegará arropada por uno de los títulos de disparo más alucinantes que hemos disfrutado en una placa Naomi. «House of the Dead 2» va a ser una de las conversiones más espectaculares que se han hecho nunca desde una sala de recreativas directamente hasta el televisor de vuestra casa.

The House of the Dead 2

Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE**
Compañía: **SEGA**
Tipo de juego: **DISPAROS**

Tras demostrar sobradamente su dominio de los arcades de disparo con títulos como «Virtua Cop» o «The Lost World», Sega nos traerá la segunda parte de «House of the Dead» coincidiendo con el lanzamiento de su nueva consola.

De nuevo un terrorífico ambiente y un argumento de pesadilla servirán como excusa para un impresionante juego de disparos en el que se podrá apreciar la enorme capacidad técnica de Dreamcast. Esta versión, que será una reproducción exacta de la recreativa, nos invitará a visitar una ciudad que ha sido tomada por un ejército de zombies (el argumento de moda) y abrirnos paso a disparo limpio a través de sus calles para desenmascarar al científico que se esconde tras este holocausto.

Además, el desarrollo variará la ruta por la que recorremos la ciudad en función de nuestra puntería y velocidad con el gatillo, y nos permitirá rescatar a los humanos supervivientes que encontremos, e incluso recoger algunos items que nos serán de gran utilidad para llevar a buen fin nuestra aventura.

Por si esto fuera poco, los muchachos de Sega han tirado la casa por la ventana y se han decidido a incluir nuevos modos de juego: uno con ciertos tintes de rol, en el que los niveles son los mismos de la recreativa, un modo de enfrentamiento con los enemigos finales, e incluso un complicado entrenamiento en el que se nos propondrán diferentes pruebas de habilidad.

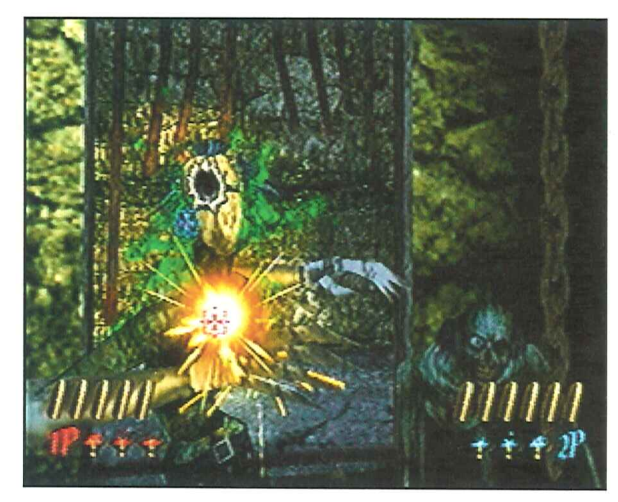
Sin embargo, este título no sería lo mismo si no pudiéramos disfrutarlo con la Dreamcast Gun, una pistola de luz que vendrá con el juego y llevará la diversión a las cotas más insospechadas, sobre todo si conectamos dos y nos enfrentamos a las hordas de muertos vivientes con un amigo. Fanáticos de la recreativa y enamorados de los disparos en general podrán disfrutar de esta maravilla en septiembre.

Lo Mejor
▲ Que viene con la pistola de luz.

Lo Peor
▼ Puede que resulte algo corto.

Primera Impresión

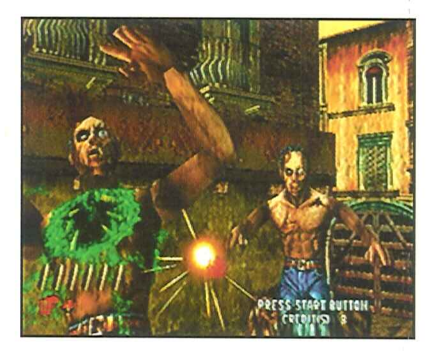

Aprovechando el lanzamiento de su nueva consola, Sega pondrá a la venta esta excelente conversión de uno de los juegos de disparos más espectaculares y entretenidos que hemos podido disfrutar en una recreativa.



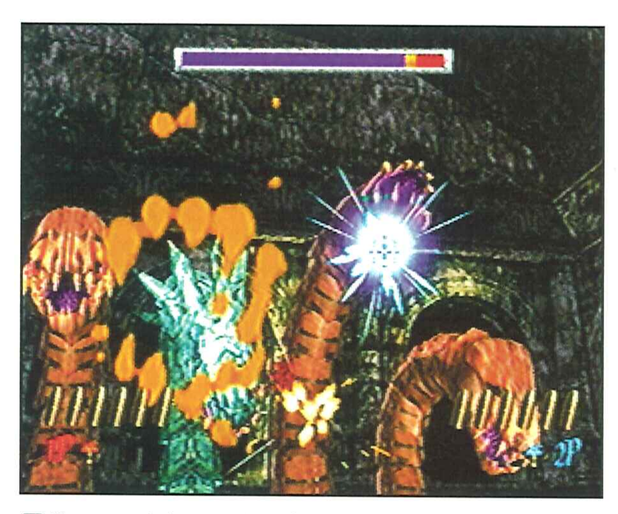
La pistola de luz permitirá un juego más cómodo y divertido, además de ofrecer una precisión que satisfará a los más exigentes.



Con la participación de dos jugadores, el juego resultará más entretenido y asequible, sobre todo si conectamos dos pistolas.



El argumento, al igual que ocurría con el primer «House of the Dead», nos propondrá acabar con una horda de muertos vivientes.



El aspecto de los enemigos finales será tan aterrador, como demoledores van a resultan sus ataques.















En el modo entrenamiento se nos propondrá superar una serie de niveles en tiempo récord y con restricciones en la munición o en nuestra energía. Todo un reto sólo apto para los más hábiles con la pistola.



El mito de la lucha en su versión más avanzada

La presencia en el estreno de Dreamcast de uno de los más grandes juegos de lucha de la historia era inevitable. Los usuarios de la nueva consola de Sega podrán disfrutar desde el primer día de este auténtico mito viviente.

Virtua Fighter 3 tb

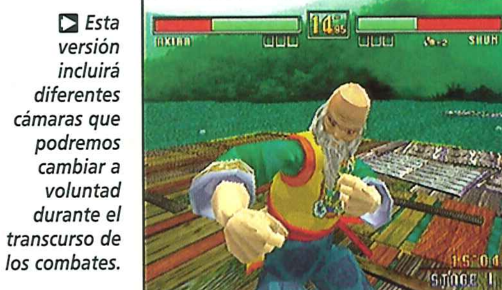
Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE**
Compañía: **SEGA**
Tipo de juego: **LUCHA**

El juego contará con ocho luchadores inicialmente, sin contar los jefes finales.



Hemos de reconocer que cuando vimos por primera vez este juego, hace unos meses, nos dejó algo fríos. Se trataba de un título muy bueno, sin duda, pero esperábamos la misma calidad de la recreativa, y no fue así. Después, comprendimos que habíamos sido demasiado exigentes. «Virtua Fighter 3» en su versión arcade es un juego único, por el momento imposible de igualar si no es con una potentísima placa de Model 3.

Sin embargo, ahora, en una nueva revisión, empezamos a darnos cuenta que estamos ante un juego de lucha impresionante, cuya calidad técnica puede estar a la altura o incluso por encima del «Tekken 3» de PlayStation, y que además mantiene el estilo inconfundible de una saga que ha creado escuela dentro de este género. Todavía debemos profundizar más en sus aspectos técnicos y jugables para ofrecer una valoración más concreta, pero ya os podemos asegurar que nuestra primera. impresión fue tan injusta como errónea. Además, pensad en cómo era el primer «Tekken» en PlayStation y cómo evolucionó hasta su tercera entrega. Tiempo al tiempo.

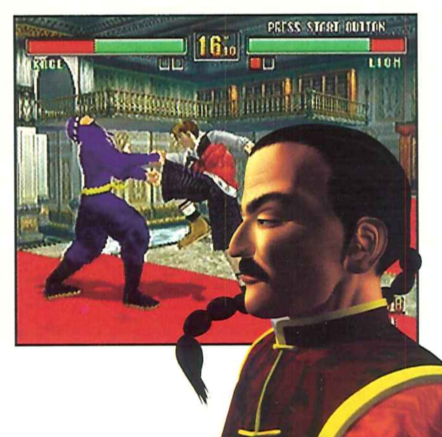


Esta versión incluirá diferentes cámaras que podremos cambiar a voluntad durante el transcurso de los combates.

La sensación de volumen que ofrecen los luchadores es sorprendente.







Lo Mejor

- Es «Virtua Fighter».

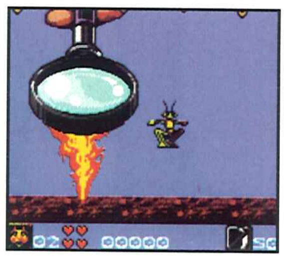
Lo Peor

- ¿Pocos modos de juego?

Primera Impresión



Una pequeña estrella que hará grande tu Game Boy™







Distribuido por:











La primera gran aventura nos traslada a una isla llena de monstruos mutantes.

Este título desarrollado por Sega (pero que llegará a Europa de la mano de Eidos), es una apasionante aventura de acción que ofrece una calidad gráfica sin precedentes y que tiene alicientes sobrados como para convertirse en uno de los buques insignia de Dreamcast.

Blue Stinger

Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE**
Compañía: **CLIMAX GRAPHICS**
Tipo de juego: **AVENTURA**

En el año 2000, un terremoto provoca que del mar emerja una isla. Tras la paralización de las investigaciones al respecto, Estados Unidos envía a un grupo de rescate, liderado por nuestro protagonista, Elliot G. Ballade, a realizar un informe. Sin embargo, al llegar encuentran un panorama desolador: un montón de cadáveres, y miles de monstruos y zombies mutantes sembrando el terror.

Sólo viendo el argumento, ya nos hacemos una idea de las inevitables similitudes de este juego con la saga «Resident Evil»: una aventura llena de acción, terror e investigación, en la que participarán cuatro personajes principales perfectamente animados (y armados también, menos mal), aunque nosotros podremos alternar el control sólo entre dos de ellos.

Sin embargo, el potencial de Dreamcast va a permitir que el juego sea mucho más largo que el de la saga de Capcom, y que haga gala de una realización técnica de las que acaban marcando época. Los escenarios, por ejemplo, además de una amplitud extraordinaria, mostrarán una resolución y una cantidad de detalles abrumadores, siempre aderezados con multitud de efectos de luz en tiempo real acompañando a los disparos y explosiones.

Por otro lado, como ya os contamos en su momento, la colaboración de algunos maestros de Hollywood se ha dejado sentir con fuerza en el diseño de los monstruos y la utilización de las cámaras, de forma que en más de un momento creeréis estar en el cine viendo la última peli de miedo.

El único inconveniente que a priori tendrá «Blue Stinger», es que definitivamente no vendrá traducido al español, por lo que tendremos que conformarnos con jugarlo en la lengua de Shakespeare.

Pero no queremos destriparos un juego tan interesante antes de tiempo. El mes que viene os contaremos con todo detalle cuánto da de sí la primera gran aventura que llega a la super-consola de Sega.

El armamento será tan variado como efectivo contra los bichos mutantes: pistolas, escopetas de ácido, bazookas, sables de luz, ballestas, etc.



Desde luego, el juego no es aconsejable para los más pequeños. El "zumo de tomate" es casi exagerado en las peleas y demás escenas cruentas.

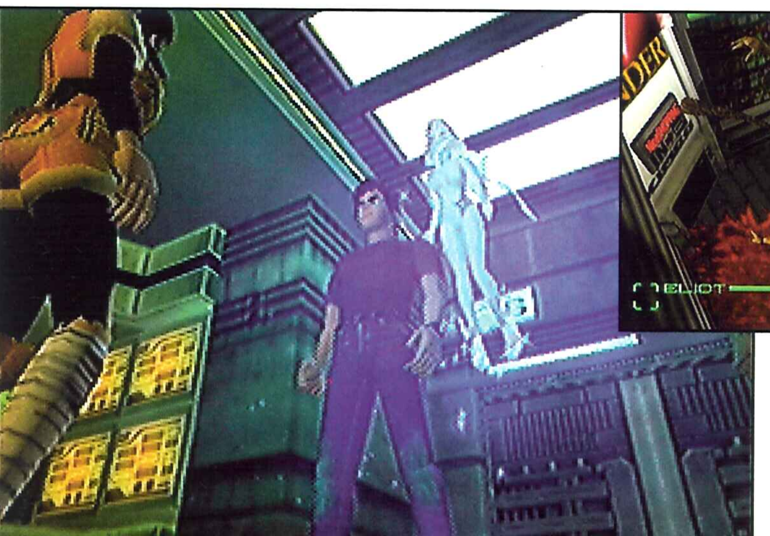
«Blue Stinger» te sorprenderá a cada instante. Además de un excepcional apartado gráfico, de esos que te dejan con la boca abierta, su argumento te llevará a afrontar algunas de las situaciones más apasionantes jamás vividas en una consola.











«Blue Stinger» tendrá una trama muy bien elaborada, que alternará momentos de mucha acción con otros de calma tensa y de exploración.







Los diálogos no vendrán traducidos al español, pero sí al inglés. No es lo mejor, pero lo preferimos al japonés, ¿verdad?



A lo largo de esta alucinante aventura veremos toda suerte de engendros. Este jeep mutante os puede dar una idea.





Lo Mejor

- Su soberbia calidad gráfica.
- Un argumento bien trabajado, lleno de momentos inquietantes.

Lo Peor

- Estará en inglés.
- No será demasiado largo.

Primera Impresión



Llega a Dreamcast uno de los simuladores de F1 más realistas e impactantes del momento

Las versiones que de este juego aparecieron en PlayStation y Nintendo 64 cosecharon unos resultados muy buenos, gracias a su exquisitez técnica y a un elaborado sistema de simulación realista y al mismo tiempo asequible. Pero ahora es el turno de la versión para Dreamcast, cuya calidad promete superar con creces a la de sus predecesores, lo cual ya es mucho decir.



Monaco Grand Prix Simulator 2

Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE**
Compañía: **UBI SOFT**
Tipo de juego: **VELOCIDAD**

Y es que, como os mostramos en una comparativa de las tres versiones hace algunos meses, la capacidad de la Dreamcast está por encima de los demás sistemas actuales, y eso se va a dejar notar en todos los juegos.

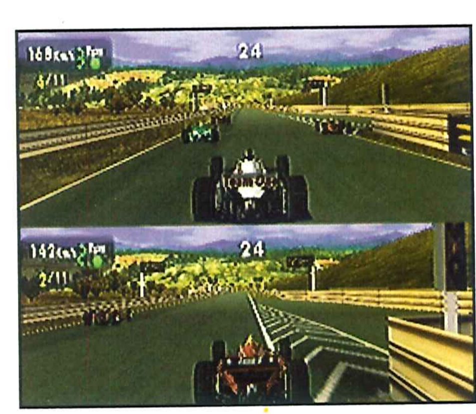
Este simulador (al igual que las otras versiones) no contará con la licencia de la FIA, lo que se traducirá en equipos y pilotos ficticios, si bien éstos últimos serán editables. Este ausencia se compensará con la inclusión de los 16 circuitos del mundial, que reproducirán con una nitidez extraordinaria escenarios tan emblemáticos como los de Francia, Alemania o, por supuesto, Mónaco.

Los modos de juego se dividirán en dos variantes muy diferenciadas: arcade y simulación. El modo simulación será el que más posibilidades de juego ofrezca, pudiendo participar en carreras simples o campeonatos, pero también será el más complicado. Los monoplazas se comportarán de forma hiper-realista, y reaccionarán de forma totalmente lógica a las condiciones extremas a las que se verán sometidos, lo que exigirá una gran pericia de nuestra parte. En este modo podremos configurar el vehículo a nuestro gusto, activar o desactivar los daños y, en definitiva, ajustar todo lo que pueda hacer que la competición se acerque lo más posible a la realidad.

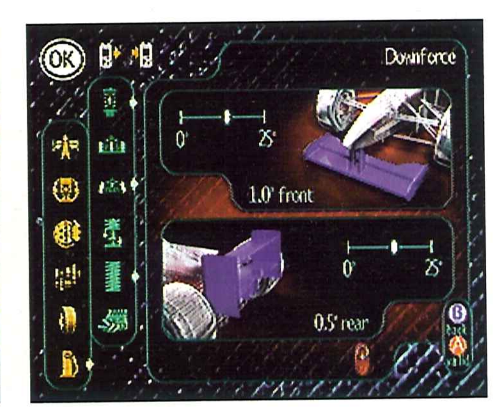
El modo arcade, por el contrario, será mucho más directo. Mediante el típico sistema de checkpoints, correremos con unos coches mucho más fáciles de dominar, que nos permitirán gozar sin tantas complicaciones de la competición.

Ni que decir tiene que, sea cual sea el modo que elijamos, el apartado técnico nos dejará boquiabiertos en todo momento, tanto por la sensación de velocidad como por la resolución y nitidez de los gráficos.

En definitiva, todo un lujo de la velocidad que ya se encuentra preparado en la parrilla de salida, a la espera de que se dé el banderazo de salida a Dreamcast.

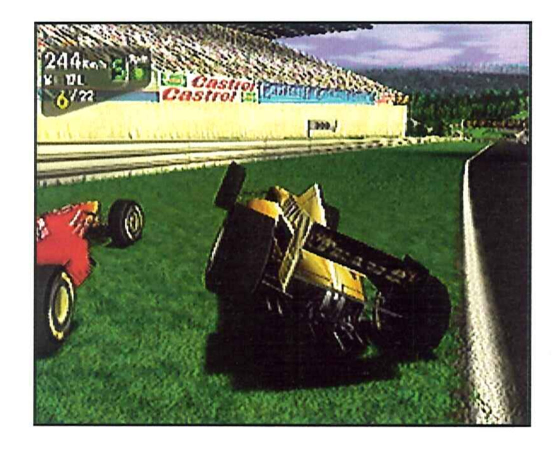


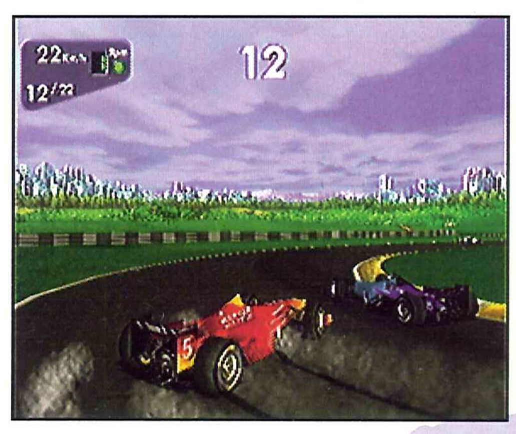
No faltará el modo para 2 jugadores en split screen, que en esta versión mantendrá toda la velocidad y el nivel de detalle del modo normal.



Las configuraciones mecánicas en el modo simulador nos permitirán retocar prácticamente todos los elementos que podamos imaginar.

El espectáculo de la Fórmula 1 tendrá su primer representante en el nuevo soporte de Sega con «Mónaco GP 2», un excelente simulador que con toda seguridad causará un fuerte impacto en los aficionados a la velocidad más pura.



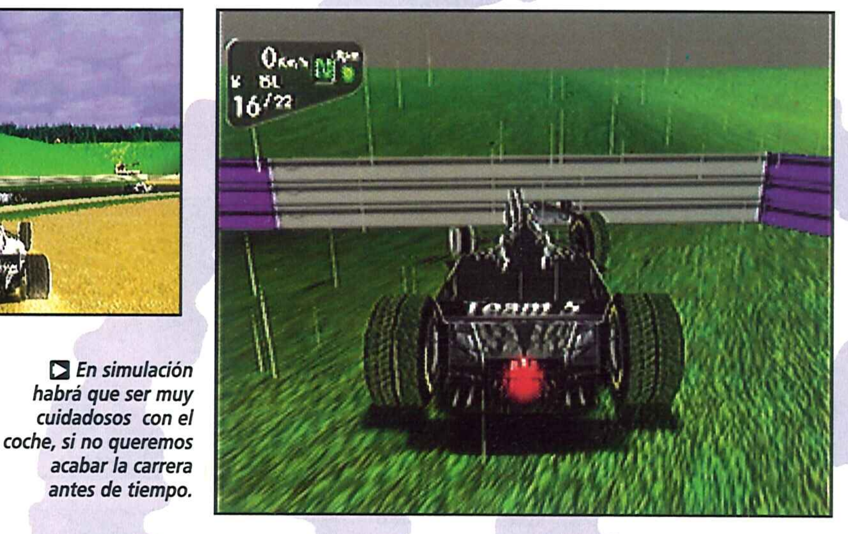




También existe un curioso modo retro, con el que podremos correr en unos monoplazas de los años 50, emulando al mítico Fangio en sus mejores tiempos.

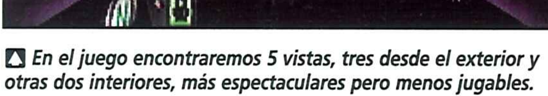






En simulación habrá que ser muy cuidadosos con el coche, si no queremos acabar la carrera antes de tiempo.



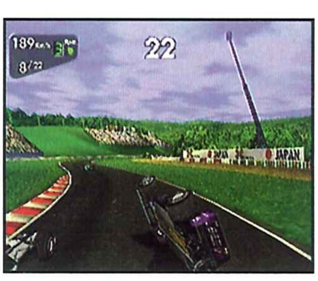


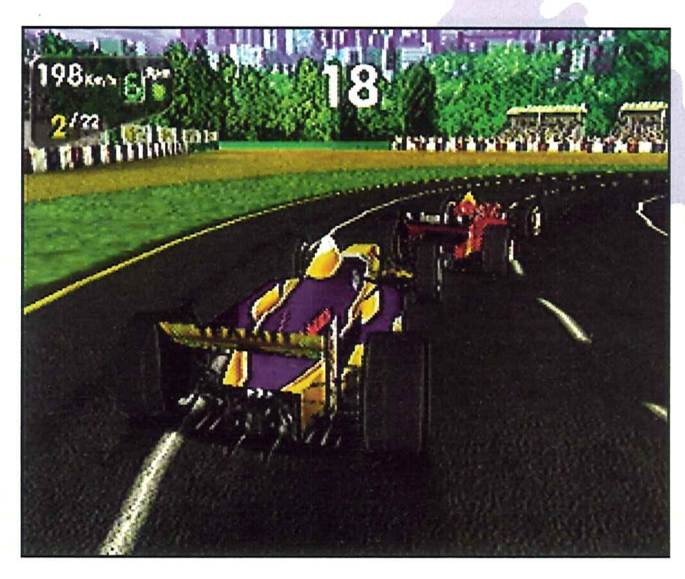
En el juego encontraremos 5 vistas, tres desde el exterior y otras dos interiores, más espectaculares pero menos jugables.













Lo Mejor

- El realismo del modo simulador.
- El diseño de los coches.

Lo Peor

- Que no disponga de licencia.

Primera Impresión



PREVIEW
Reportaje Dreamcast

Capcom trae a Dreamcast un nuevo concepto al mundo de los juegos de lucha.

La lucha ha sido siempre uno de los géneros preferidos de todos los aficionados a los videojuegos, y el lanzamiento de Dreamcast no podría considerarse completo sin que entre los primeros juegos se encontrara uno de lucha, preferiblemente de Capcom.

Power Stone

Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE**
Compañía: **CAPCOM**
Tipo de juego: **LUCHA**





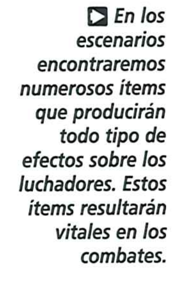
La primera incursión en Dreamcast de Capcom supondrá una revolución en este género, sobre todo teniendo en cuenta la tradición de esta compañía en la lucha 2D. Y es que se trata de un juego que, por primera vez, centra los combates en un entorno en 3D real, con plena libertad de movimientos. El control también es novedoso, ya que se usan sólo 3 botones. Sin embargo, las posibilidades de movimiento son enormes, pues se podrán hacer todo tipo de golpes y combos, usar armas, e interactuar con casi cualquier objeto del escenario.
Otro aspecto destacable será que cualquiera de los 8 luchadores disponibles podrá transformarse en su "alter ego" durante el combate, para lo cual deberá recoger 3 piedras. La ventaja de un luchador transformado es enorme, por lo que habrá que esforzarse por coger las piedras antes que nuestro oponente, lo que dotará al juego de un ritmo trepidante.
En resumen, un juego que promete hacer las delicias de los aficionados a la lucha.



El estilo típico de Capcom se deja notar con fuerza en el diseño de los luchadores, que tienen una estética remarcadamente manga.




Los escenarios serán completamente 3D y podremos movernos por ellos con entera libertad, incluso subiendo y bajando escaleras.



En los escenarios encontraremos numerosos ítems que producirán todo tipo de efectos sobre los luchadores. Estos ítems resultarán vitales en los combates.




Lo Mejor

Su original estilo, diferente de todo lo visto hasta la fecha.

Lo Peor

8 luchadores parecen pocos.

Primera Impresión





ESTRENO 24 DE SEPTIEMBRE

El placer de conducir los coches más clásicos

Conducir coches clásicos americanos a lo largo de extensos circuitos plagados de sorpresas. Esa es la propuesta que nos hace Ubi en este espectacular juego, que ya a primera vista destaca por su impresionante acabado gráfico, y que apostará por un estilo arcade repleto de diversión.



Speed Devils

Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE**
Compañía: **UBI SOFT**
Tipo de juego: **VELOCIDAD**

La competencia dentro de los juegos de coches en Dreamcast va a ser muy dura. Se avecinan muchos y grandes juegos. Por esa razón, no es cuestión de lanzar al mercado un juego cualquiera, máxime cuando estamos hablando de una consola con una capacidad asombrosa.

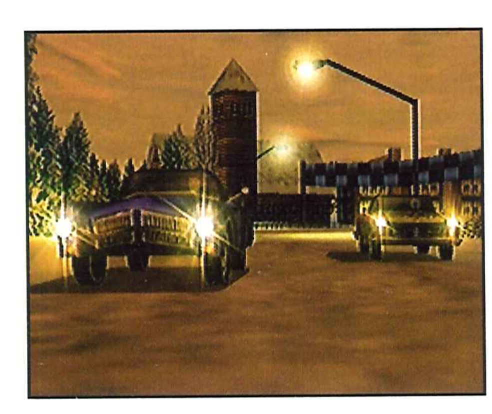
A esta conclusión parece haber llegado la gente de Ubi, porque el aspecto de este «Speed Devils» será, sencillamente, soberbio. Desde «Gran Turismo» no recordábamos un juego de coches que colocara sobre la pantalla unos gráficos que nos sorprendieran tanto. Con el añadido de que, en este caso, los coches se verán aún mucho más sólidos, los escenarios mostrarán un aspecto impresionante y los efectos de luz serán totalmente revolucionarios. Solo hay que echar un vistazo a estas imágenes para comprender porqué estamos hablando de una consola superior.

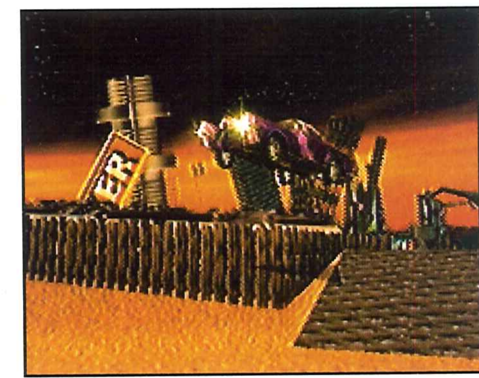
Además, teniendo en cuenta también la mencionada proliferación de juegos de velocidad, Ubi ha decidido apostar por un estilo diferente, lejos de la Fórmula 1 o los Rallies. Ubi nos proporcionará una invitación para disfrutar de algunos de los modelos más clásicos del mercado americano, coches de estilo inconfundible, a lo largo de unos circuitos sorprendentes que nos llevarán a diferentes lugares del aquel continente. Y para darle más gracia al asunto, estos recorridos estarán plagados de elementos móviles, que incluso podrán perjudicar nuestra marcha en algunos momentos.

La idea es que el jugador sienta una libertad total dentro de estos recorridos, y al mismo tiempo se vea sorprendido por la imaginación de los programadores. Por supuesto, siempre con el objetivo de superar al resto de los rivales en competición para después poder acceder a nuevos coches y más circuitos.

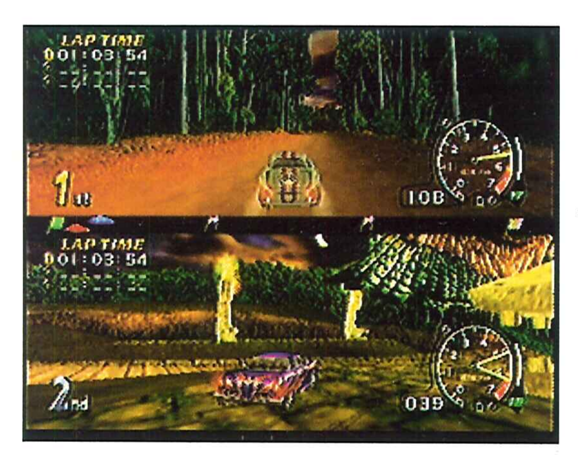
Con esta propuesta, podéis imaginaros que el estilo de conducción será muy intuitivo y jugable, sin que ello signifique perder un ápice de realismo en el comportamiento de los vehículos.

Como os decíamos el mes pasado, el estilo de este juego recuerda mucho al de «San Francisco Rush» en N64, pero con un nivel muy superior en todos sus apartados.





El género de la velocidad será el que mayores representantes aporte en esta primera hornada. Este juego de Ubi Soft se situará sin duda alguna entre los mejores.



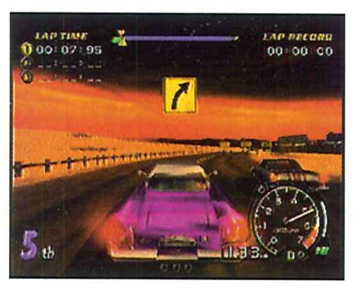
En un juego que ante todo busca la diversión, no podía faltar un modo para dos jugadores a pantalla partida, que en este caso además incluirá un puñado de variantes muy atractivas

¡Pero esto qué es!

En los circuitos podremos encontrarnos con algunos elementos en la carretera que además de desviar nuestra atención pueden perjudicarnos en nuestro recorrido. ¿Qué os parecería ver un enorme dinosaurio en medio de la carretera?











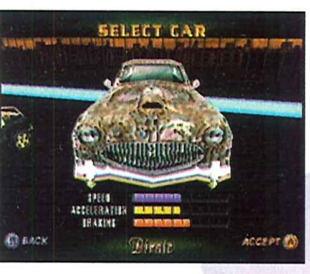
El nivel gráfico del juego es excelente, y en especial los efectos de luz, que aportan un increíble realismo a las carreras.

Coches para soñar

Con estos tres coches os podéis hacer una idea del estilo que propone Ubi en este juego. Vehículos clásicos con aire americano.















Aunque el juego está mucho más cercano al estilo arcade que a la simulación, nuestro coche podrá sufrir desperfectos causados por las colisiones.

Lo Mejor

Su acabado gráfico resulta extraordinario.

Su divertido estilo arcade.

Lo Peor

¿Tan sólo una vista a elegir?

Primera Impresión





Hasta la llegada de «Millennium Soldier», la proliferación de aventuras en 3D había dejado un poco olvidados a los legendarios arcades de acción de épocas pasadas. Ahora, Infogrames quiere devolvernos la vieja sensación de descargar adrenalina disparando a todo lo que se mueva.

Millennium Soldier Expendable

Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE**

Compañía: **INFOGRAMES**

Tipo de juego: **ACCIÓN**

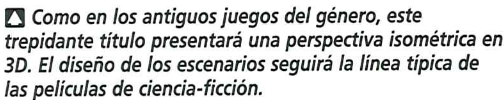
Los "jugones" más veteranos recordarán títulos como «Commando» o «Merchs», que nos ponían en la piel de algún "pseudo Rambo" capaz de enfrentarse él solito a todo un ejército con la inestimable ayuda de un gigantesco arsenal de armamento.

Pues bien, Infogrames ha rescatado esta idea para preparar un festival de acción pura y dura, pero con un aspecto visual de lujo y algunas opciones que nos permitirán jugar cooperando con un amigo o enfrentarnos a él en un intenso modo Deathmatch.

En «Millennium...» tomaremos el papel de un marine enviado al espacio para eliminar a las criaturas que han destruido la vida en la Tierra. Su desarrollo se prolongará a lo largo de 19 misiones, y por supuesto no nos faltará el consabido repertorio de armas de todo tipo: láser, napalm, granadas, etc.

La idea será no despegar el dedo del gatillo hasta limpiar el escenario de enemigos. Sumadle un ritmo frenético, y tendréis un juego de acción de los de antes.





Como en los antiguos juegos del género, este trepidante título presentará una perspectiva isométrica en 3D. El diseño de los escenarios seguirá la línea típica de las películas de ciencia-ficción.

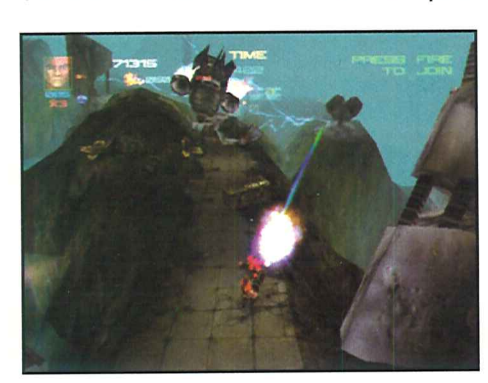




El potente hardware de la Dreamcast permitirá a «Millennium...» incluir una amplia gama de espectaculares efectos dinámicos en 3D.



La gran concentración de enemigos en pantalla desembocará en un frenético ritmo que no nos dejará ni un momento para el descanso.





Lo Mejor

- Ritmo, disparos, explosiones, efectos de luz, etc.
- El modo Deathmatch.

Lo Peor

- A veces, la acción será confusa.

Primera Impresión



"El juego con mejor pinta hasta la fecha para PlayStation" TELEGRAPH

Tony Hawk's Skateboarding

"...los chavales dejarán de patinar en las calles para jugar a este juego" LODOWN

ACTIVISION





www.proein.com

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

PREVIEW

Reportaje Dreamcast

¿También aquí será el fútbol el deporte rey?

El juego de Infogrames, del que también os ofrecemos la preview para PlayStation en este mismo número, tendrá el honor de estrenar el fútbol en Dreamcast. Con un acabado técnico muy prometedor, y la licencia oficial de la UEFA bajo el brazo, podemos estar ante un título que coloque el listón del género muy alto en esta consola.

UEFA Striker

Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE**
Compañía: **INFOGRAMES**
Tipo de juego: **DEPORTIVO**

Para empezar, ya podemos asegurar en un primer vistazo que esta versión es técnicamente superior a la de PlayStation. Tanto los jugadores como los campos muestran un aspecto más sólido y detallado, y las animaciones también son mucho más suaves y realistas.

Evidentemente, estamos hablando todavía de una versión beta, y es algo prematuro aventurar si después, a la hora de jugar, será capaz de rayar a la altura o incluso superar a los mitos del género, es decir, "FIFA" e "ISS". Lo que sí podemos adelantar es que su sistema de juego recuerda más al del simulador de Electronic Arts.

En cualquier caso, el juego contará de por sí con un atractivo repertorio de opciones y un completo catálogo de equipos, con los nombres reales de los jugadores.

«UEFA Striker» se perfila así como un gran título de fútbol, pero habrá que esperar para ver si es capaz de llegar a las cotas que se esperan de una consola como Dreamcast. En principio, cualidades no le van a faltar.

Lo Mejor

▲ Buen acabado técnico

Lo Peor

▼ Habrá que comprobar lo que da de sí su jugabilidad.

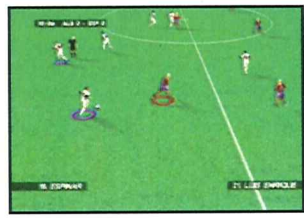
Primera Impresión















▲ Los jugadores van a estar muy bien animados, y serán capaces de sorprender con estos taconazos.



▲ El juego incluye tanto clubes como selecciones nacionales. Todos cuentan con los nombres reales de los jugadores, aunque... ¿qué hace Zubi ahí?



Juegos & Cía.
Una nueva re
Noticias
PC/Consolas
Reportajes
Juegos
Comparativas
Trucos
LLEGA... DREAMCAST
Todas las plataformas
OUTCAST
EL MUNDO FANTÁSTICO
Novedades y test a fondo
Need for Speed Road Challenge
V-Rally
International Superstars Soccer 98
Game and Watch Gallery
Trucos para todos tus ju
... para una nu
HOBBY PRESS



Estuvimos en las oficinas de Core conociendo

Mi nombre es Croft, LARA CROFT

¿Otro «Tomb Raider» más? No amigos, esta cuarta parte de la inigualable saga de la bella arqueóloga supondrá un notable cambio con respecto a las otras tres entregas. Core ha decidido que ha llegado el momento de dar un giro más acusado a la serie, y está desarrollando un juego que sorprenderá por sus novedades técnicas y jugables. Y para demostrar que estamos en época de cambios, nos presentó a su nueva modelo, con la que tuvimos una inolvidable sesión de fotos en exclusiva.



el desarrollo del juego y a la nueva modelo.

Fantásticos juegos de luces

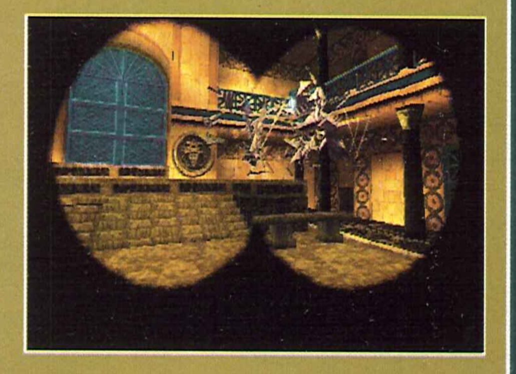


Uno de los aspectos más llamativos de esta nueva versión serán sus alucinantes juegos de luces y sombras, que completarán un atmósfera mucho más atractiva que la de las otras secuelas. Podremos ver cómo determinados puntos de luz transforman las estancias, y cómo las sombras cambian dependiendo de la posición que ocupemos. A esto hay que añadirle el nuevo aspecto de las texturas, que alcanzarán su máximo esplendor en los objetos metálicos, y que incluso permitirán ver paredes con diferentes dibujos y objetos en la lejanía. Y todo con el juego mostrándose en alta resolución.





De armas, objetos e inventarios



No serán muchas las armas nuevas con las que contará Lara, pero sí muy atractivas. De entre todas destaca el Arco, que combinado con un mira láser nos ofrecerá una perspectiva en primera persona desde la que podremos utilizar un zoom. También podremos hacer lo mismo con los prismáticos, una buena forma de localizar a nuestros enemigos desde lejos, o leer inscripciones a las que nos es imposible llegar. Y es que en el nuevo inventario de Lara tendremos la oportunidad de combinar diferentes objetos (una antorcha con la pistola, por ejemplo) para aumentar las posibilidades de la protagonista. En este inventario contaremos también con un práctico diario en el que quedarán apuntadas todas las pistas que vayamos encontrando.

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

Éste será el nombre de la cuarta entrega de la serie. ¿Qué a qué se refiere con lo de "la última revelación"? Pues tendremos que esperar a jugar para averiguarlo. Pero hasta entonces, hemos recopilado toda la información de mano de los propios programadores, para que conozcáis todos los detalles acerca de esta nueva y esperada secuela.

Seguro que muchos estáis pensando que se trata de otro «Tomb Raider» más, similar a una tercera parte que os dejó a muchos un poco decepcionados. No os preocupéis, porque Core está al tanto de la situación, y de hecho ellos realizaron la tercera entrega tal y como la conocemos porque creyeron que así lo querían los usuarios. Ahora admiten que quizá fue un error -aunque no les impidió vender 6 millones de unidades y convertirlo en la entrega más vendida del juego-, y que la gente demandaba cambios más acusados.

El gran vuelco llegará en «The Last Revelation». Además de las pertinentes mejoras técnicas, que en esta ocasión serán más visibles que nunca gracias a un engine nuevo (en más de un 90%), el juego ofrecerá algunos elementos inéditos en la serie, como el hecho de desarrollarse sólo en una localización (Egipto), la aparición de varios personajes, en especial dos de ellos, con los que Lara interactuará a lo largo de la aventura, la nueva mecánica del juego, con más componentes aventureros y de resolución de puzzles, un sistema de disparo diferente para Lara, nuevo inventario...en fin, un importante puñado de novedades que os adelantamos en este reportaje, para que sepáis lo que nos espera cuando el juego llegue en Noviembre.

Sus creadores están insistiendo en que en esta ocasión nos encontraremos con una aventura más parecida a una película, que dejará jugar con más facilidad, donde la dificultad estará más en la resolución de los puzzles que en el hecho de encontrar diferentes piezas que se encuentran muy alejadas entre sí (algo que a veces se hacía algo pesado en anteriores ediciones). El tamaño del juego será el mismo, pero ahora la historia avanzará constantemente, sin apenas interrupciones.









Otra novedad residirá en los nuevos juegos de cámaras. En determinadas ocasiones, y con el fin de acentuar el suspense, la cámara nos ofrecerá planos diferentes, mediante travellings o zooms, que casi siempre precederán a una escena importante.

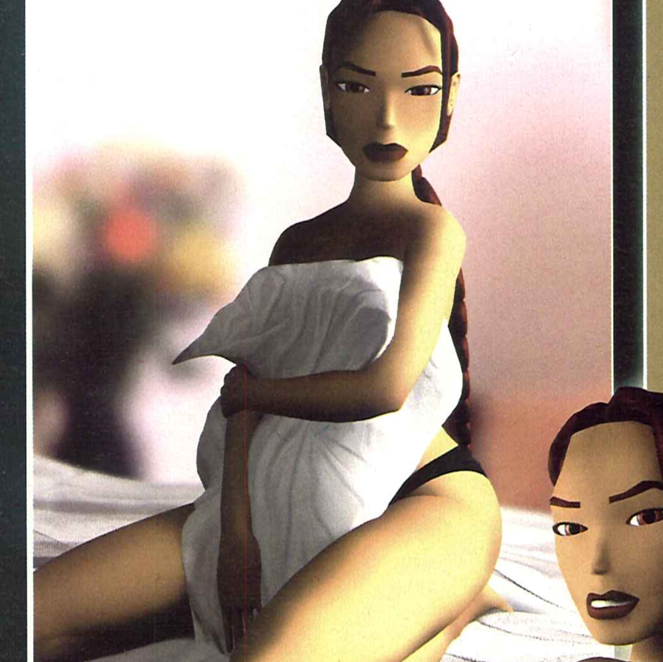
La historia transcurre en Egipto...



Al contrario que en las otras tres partes, está aventura tendrá sólo una localización: Egipto. Por supuesto, allí Lara recorrerá diferentes lugares como El Cairo, Karnak, Alejandría, etc. Este cambio se debe a que los programadores quieren construir una historia más integral, sin que el desplazamiento a diferentes lugares del mundo pueda desviar la atención del argumento principal. Además, la elección de Egipto parece muy acertada teniendo en cuenta el perfil de la protagonista…

En esta ocasión, Lara será contratada para descubrir una nueva tumba. Durante su exploración, libera accidentalmente el espíritu diabólico de Set, hermano del todopoderoso dios Horus, a quien éste había condenado hacía miles de años. Ahora Lara deberá reanimar a Horus mediante la correcta alineación da la constelación de Orión a las puertas del nuevo milenio. Pero ese no será su único problema, puesto que otro arqueólogo, Von Croy, su antiguo mentor, persigue el mismo objetivo (aunque con fines diferentes). De esta forma, el desarrollo se transformará en el juego del gato y el ratón entre Von Croy y Lara, ya que ambos buscarán los mismos objetos y recorrerán el mismo camino para cumplir su misión. Otro personaje, Jean Yves, será quien ayude a Lara en su aventura.

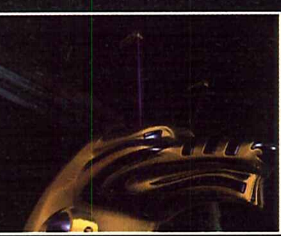
Por cierto, que en el juego tendremos la ocasión de ver a Lara a la edad de 16 años en un pequeño nivel de entrenamiento que habrá que completar para empezar a jugar, y que además nos desvelará importantes aspectos de la vida de la protagonista y de su relación con Von Croy.







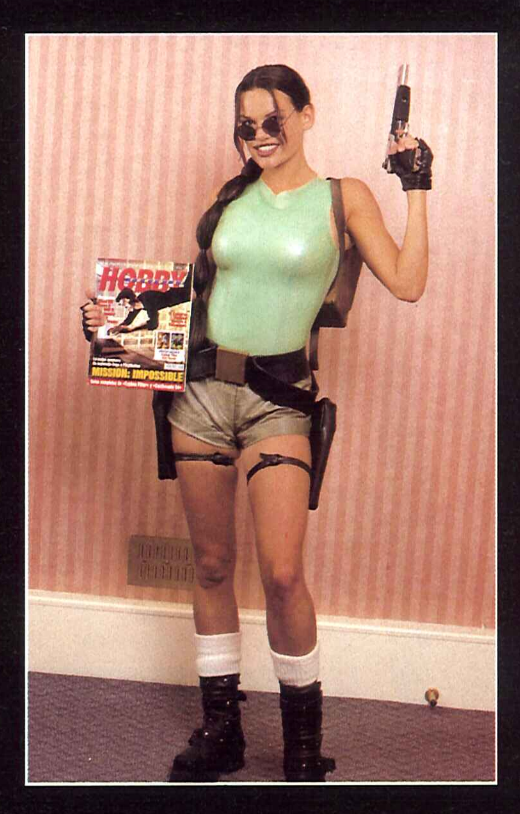
Por Lara no pasan los años, y cada vez se muestra más atractiva y sensual. Su carisma no ha hecho sino aumentar con el paso del tiempo. En esta nueva aventura conoceremos muchos detalles de su vida.

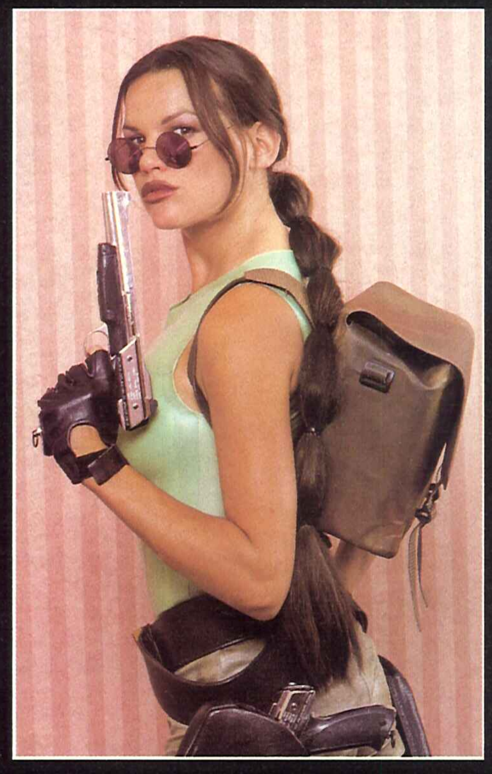




SECUENCIAS EN FMV. *La calidad de las secuencias en Full Motion Video nos dejó boquiabiertos. Hay más de 7 personas trabajando en este aspecto del juego, que ocupará más de 20 minutos durante la aventura integrados esta vez gracias a un novedoso sistema. Para eliminar los molestos tiempos de carga, Core se ha inventado un pequeño truco mediante el cual se pasará de las imágenes del juego directamente a pequeñas escenas pregrabadas, que a su vez darán pasó a las FMV. El sistema será el mismo para volver a la acción, con lo que el juego ganará en fluidez y continuidad, sin que haya un solo parón en su desarrollo.*

La nueva Lara Croft también se llama Lara.

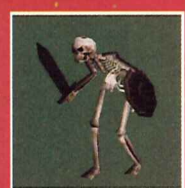
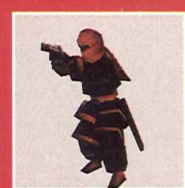
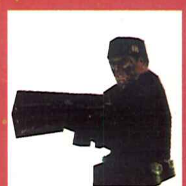
Su nombre es Lara Weller (aunque nos confesó que en su DNI pone Larisa), tiene 24 años y es holandesa. Ella es el nuevo rostro y el nuevo cuerpo que Core ha elegido para representar en la vida real a Lara Croft, y la elección no ha podido ser más acertada.
A sus esplendorosos rasgos físicos, hay que añadirle un encantadora personalidad y una vitalidad que nos dejó sorprendidos en la sesión de fotos. Lara confiesa que se siente muy identificada con el personaje, y que ya conocía el juego antes de convertirse en Lara Croft, aunque reconoce que le parece muy difícil. Por cierto: estuvo viviendo en España durante algún tiempo, y tiene muy buena opinión de los españoles, así que no descartéis una próxima visita a nuestro país



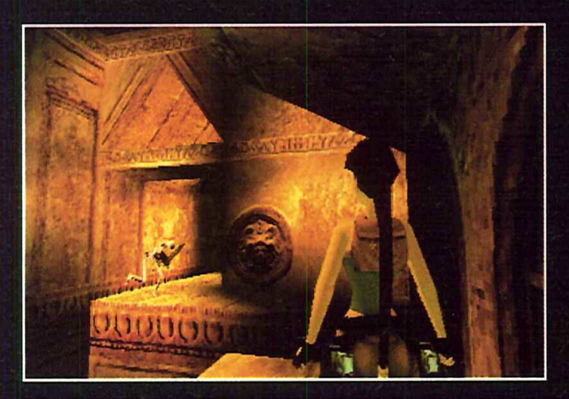


Enemigos de cuidado

El nuevo engine ha permitido mejorar notablemente la IA de los enemigos, que se comportarán como no lo habían hecho antes en la serie. Ahora no se limitarán a aparecer y disparar sin ton ni son, sino que perseguirán a Lara si esta intenta huir (casi todos tendrán los mismos movimientos que ella), atacarán en grupo, interactuarán con el entorno y a veces mostrarán reacciones sorprendentes (incluso podrán enfrentarse entre ellos). Además, no podremos eliminarlos a todos de la misma forma, sino que cada uno requerirá armas diferentes o un sistema especial.





¿El último «Tomb Raider» en PlayStation?

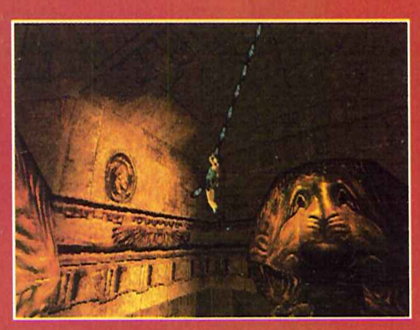
No es seguro, pero todo indica que el próximo «Tomb Raider» ya lo veremos en PlayStation 2. A nuestra pregunta, Adrian Smith, director de operaciones de Core, confirmó que la compañía está ya trabajando en la nueva consola de Sony. Por cierto, que con respecto a los rumores que colocaban a otro personaje controlable en este «Tomb Raider», al final nada de nada. Según Smith, quieren que el lanzamiento de un «Tomb Raider» en una nueva consola sea algo realmente revolucionario, y ése sería el momento ideal para incluir a un co-protagonista. Por el contrario, en esta ocasión nos tendremos que conformar con la aparición de dos importantes personajes, Von Croy y Jean Ives. Con este último, viejo amigo suyo, Lara mantendrá una interesante relación, que no está confirmado si acabará en romance durante la aventura. Pronto lo veremos.



No todos los enemigos de Lara en esta aventura serán humanos. También se topará con horribles monstruos y seres sobrenaturales, ante los cuáles Lara tendrá que hacer uso de toda su fuerza e inteligencia para eliminarlos.

Lara en movimiento

Lógicamente, Lara también será una de las grandes beneficiadas con el nuevo engine. Dentro de sus nuevos movimientos destacan sus posibilidades escalando una cuerda (que la permitirán balancearse, subir, bajar, etc.). También podrá doblar esquinas mientras está colgada del borde de alguna pared, algo que antes no podía hacer. Muy importante es su nuevo sistema de disparo. Ahora Lara ya no apuntará de forma automática al enemigo que esté más cerca necesariamente, sino que podrá elegir sus objetivos, una opción fundamental teniendo encuentra la potente IA de sus enemigos. El resto de los nuevos movimientos estarán relacionados con los objetos que aparecerán en el juego. Lara abrirá puertas a patadas, moverá ruedas, palancas y grandes objetos como no lo había hecho antes. Además todas sus animaciones han sido mejoradas para alcanzar una fluidez soberbia.





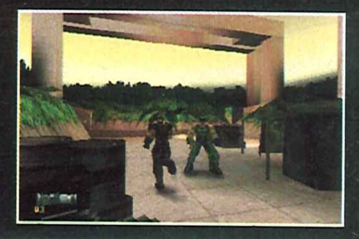
Aquí tenéis espalda con espalda a los dos grandes héroes de Core. Un duo imparable que está dispuesto a arrasar en vuestra consola.

El protagonista de «Fighting Force 2» pide paso.

HAWK MANSON, el otro héroe de Core

En el cuartel general de Core no es Lara todo lo que reluce. Allí también le están dando los toques finales a la segunda parte de «Fighting Force», un juego de acción protagonizado por un tipo muy duro. Tanto, que se atreve a hacerle competencia a la mismísima señorita Croft.





Acción más técnica

El perfil técnico de «Fighting Force 2» pasa por el uso de un engine 3D más potente. Además, Core ha creado a 50 enemigos diferentes, y ajustará su IA para que reaccionen de forma distinta según nos perciban como un elemento amistoso o nos consideren una amenaza.



El nuevo «Fighting Force»» va a seguir siendo fundamentalmente un juego de acción, pero Core también quiere introducir en su desarrollo elementos de exploración, aventura y estrategia.
En el juego nos enfrentaremos a una corporación industrial que está fabricando clones humanos dotados de un poder excepcional para el combate, y tendremos que recorrer 9 grandes localizaciones, divididas en unos 24 niveles en total. El progreso no será totalmente lineal, porque llegará un momento en el que tendremos que optar entre dos caminos distintos.
Los enfrentamientos serán constantes, y en ellos nuestro protagonista podrá utilizar más de 20 armas, así como interactuar con objetos del escenario. Será una batalla espectacular, que promete subirnos las pulsaciones cuando salga en octubre.









La agilidad de movimientos va a ser la principal virtud de Hawk Manson. Nuestro héroe podrá usar armas y objetos que recoja del escenario, saltar, escalar y hasta nadar para salir vivo de todas las situaciones de riesgo a las que se enfrente.



Los mejores juegos deportivos vuelven a escena de la mano de Electronic Arts

EL DEPORTE DEL NUEVO MILENIO

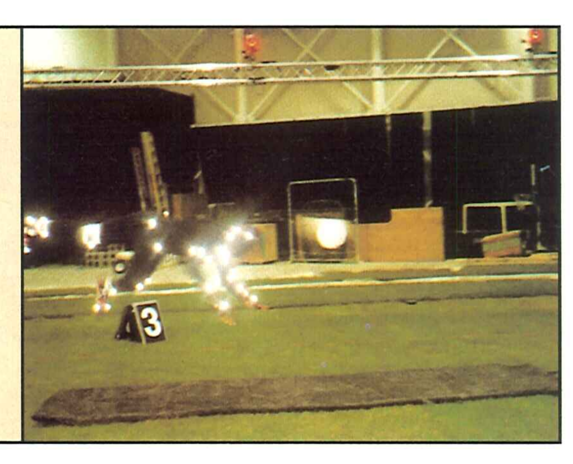
EA Sports nos invitó a su cuartel general en Vancouver (Canadá), para mostrarnos el proceso de creación de su nueva hornada de juegos deportivos, entre los que destaca por méritos propios la nueva entrega de la saga futbolística más aclamada: «FIFA 2000».



La verdad es que cuando el nivel de perfección de un juego alcanza unas cotas como las de la última entrega de la saga «FIFA», no se puede esperar que la siguiente suponga una revolución en todos los sentidos.
Por eso en EA Sports se han propuesto añadir el máximo número posible de novedades en los aspectos que en la anterior versión eran susceptibles de mejorar, y conseguir así que la última entrega del milenio ofrezca una calidad insuperable.
Para empezar, se está realizando un gran esfuerzo por mejorar el aspecto de los jugadores, que ahora poseerán un mayor número de polígonos (hasta 300 en alta resolución), y mostrarán algunos detalles soprendentes, sobre todo en lo relativo a las animaciones faciales.
Respecto a la Inteligencia Artificial, las mejoras alcanzarán al sentido táctico de los equipos controlados por la máquina, que ahora analizarán nuestra forma de juego para equilibrar los partidos. ➤

Animaciones casi reales

EA está empeñada en ofrecer un realismo aún superior a las anteriores entregas de «FIFA» en el apartado de las animaciones. Por eso, además de las últimas técnicas en motion capture, los desarrolladores están empleando unos curiosos muñecos articulados para realizar las acciones más complejas y peligrosas (por ejemplo, las entradas), que permiten crear los patrones de movimiento más fácilmente, pero con unos resultados muy efectivos.





FIFA 2000, ¿exclusivo en PlayStation?

Aunque aún no está del todo confirmado, es posible que la de PlayStation sea la única versión para consola que aparezca de «FIFA 2000», ya que se sabe que no habrá versión en Nintendo 64 (esto sí es seguro), y se rumorea que EA aún está en fase de negociación con Sega para comenzar a desarrollar títulos para Dreamcast...





los jugadores contarán en esta nueva versión con alguna habilidad nueva a la hora de realizar los regates.



Esta nueva entrega ofrecerá diferentes competiciones enlazadas, es decir, que tras ganar una liga, por ejemplo, se podrá continuar en la Champions League.

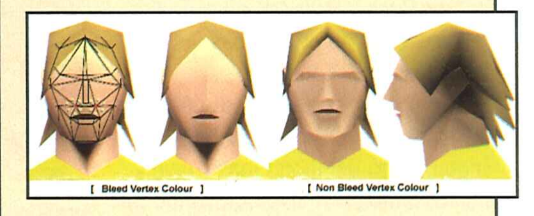


Un viaje muy movidito

Nuestro enviado especial a las oficinas de EA Sports en Canadá, además de probar la última beta del juego, tuvo la ocasión de participar en un entretenido torneo de penalties entre la prensa asistente, en el que el portero a batir era el de la selección estadounidense de fútbol. De los resultados, mejor ni hablar, aunque al menos nuestro corresponsal no mando ningún balón fuera del estadio.



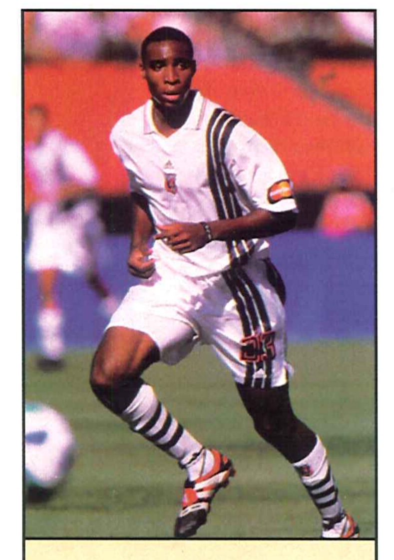
Los jugadores, llenos de detalles



El aumento en el número de polígonos que formarán cada jugador, unido a las mejoras en las texturas, va a permitir que los jugadores luzcan una cantidad de detalles muy superior a los que vimos en las anteriores entregas. Así, tendremos hasta 12 tipos diferentes de jugador, a los que veremos realizar diferentes gestos tras cada jugada.



➤ Además, durante el juego, gracias a las nuevas rutinas de colisión, la pelota adoptará un comportamiento mucho más real, de forma que cualquier jugador podrá desviar un pase al darle el balón en la espalda, por ejemplo. Y para redondear este aspecto, según nos informó uno de los desarrolladores, también se pretende incluir la ley de la ventaja, aunque este detalle está aún por confirmar.
En el apartado del audio, como viene siendo habitual ya en la saga, será Manolo Lama el encargado de los comentarios, que ahora serán más dinámicos y completos.
Todo indica que EA volverá a crear un sensacional juego de fútbol, digno de portar el nombre del nuevo milenio.

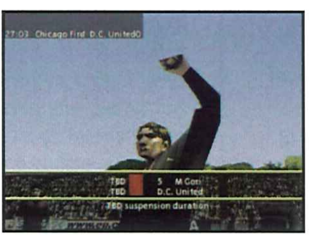


La estrella invitada

Electronic Arts ha contratado a la estrella de la liga estadounidense de fútbol Eddie Pope como imagen del juego en los EEUU; sin embargo, aún no está decidido quién será el futbolista encargado de ceder su imagen para la versión que será comercializada en España.









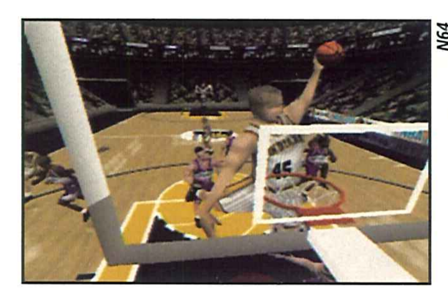
La última tecnología al servicio del videojuego

EA Sports está realizando verdaderos esfuerzos por aumentar el nivel de calidad del juego en todos los apartados: por ejemplo, se ha contratado a varios especialistas del mundo del fútbol para realizar las animaciones, mientras que en la banda sonora encontraremos grupos tan conocidos como Garbage (el tema central), o Apollo Four Forty, entre otros.





La nueva entrega de esta saga, que aparecerá tanto en Playstation como en Nintendo 64, contendrá algunas mejoras interesantes, casi todas ellas de tipo técnico, además de algunas atractivas novedades.
Para empezar, se están rediseñando las cámaras, para ofrecer ahora un seguimiento del juego más suave y fluido. También se está retocando la IA, con el objetivo de conseguir un comportamiento más realista y dinámico de la computadora.
Sin embargo, las novedades más destacables serán dos modos de juego nuevos, uno de los cuáles nos permitirá jugar con 5 equipos clásicos, mientras que el otro consistirá en partidos "1 vs 1" en localizaciones callejeras.


N64

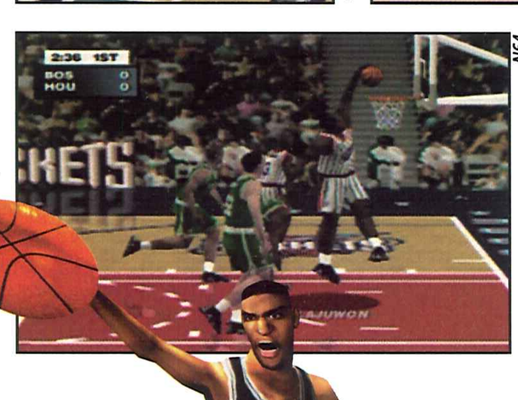

N64

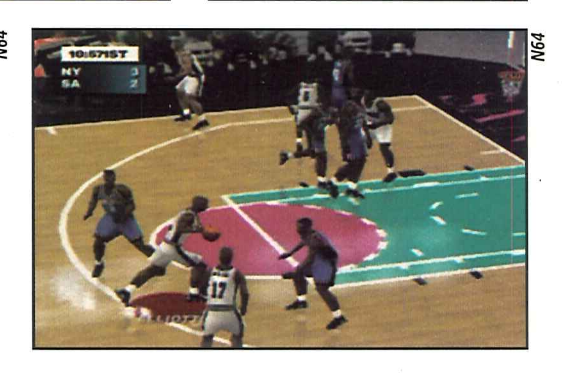
◀ *La versión de N64 no incluirá los equipos clásicos, pero será capaz de mostrar gráficos en alta resolución sin necesidad del Expansion Pak.*


PSX


PSX

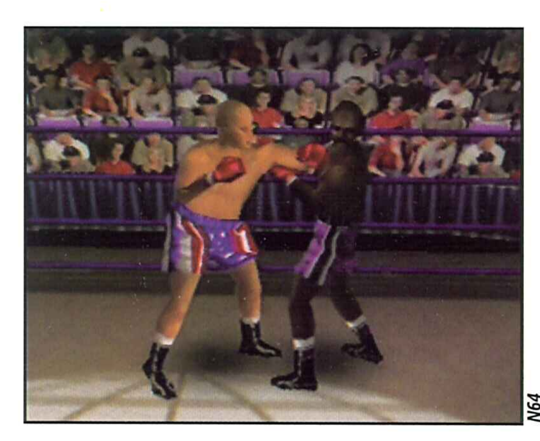

PSX


N64


N64



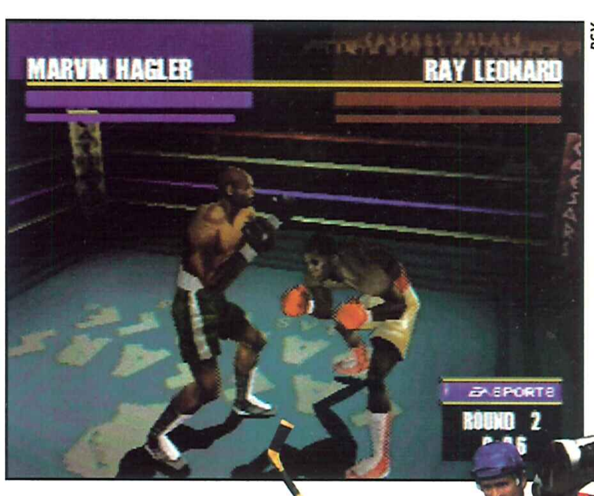
Será la segunda aparición en Playstation, y la primera en Nintendo 64 de un juego de boxeo que se presentó hace algunos meses en la consola de Sony, pero que pasó casi desapercibido por su estilo demasiado sobrio y su poca espectacularidad.
En esta entrega, EA Sports ha cambiado la mentalidad y va a ofrecer un sistema arcade mucho más divertido y jugable, que permitirá realizar combos e incluso golpes especiales. El juego contendrá luchadores reales y ficticios, varios modos de juego, además de una velocidad superior a la anterior versión, con lo que la impresión inicial es de una apreciable mejora general de la jugabilidad.


N64


N64



PSX

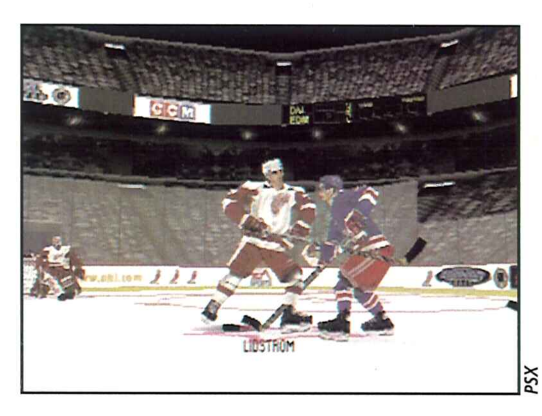


PSX

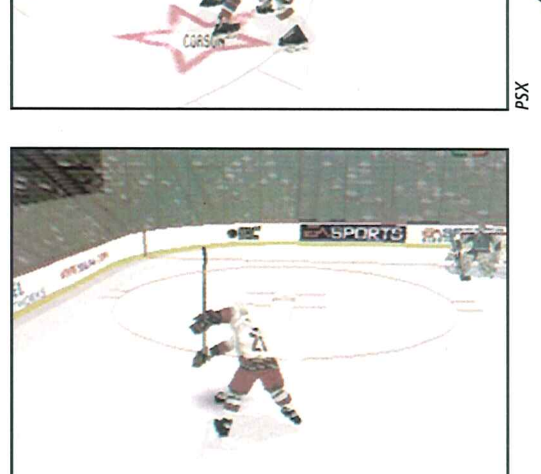
El aspecto de esta nueva versión será más desenfadado que la anterior. Su enfoque arcade nos permitirá disfrutar de él desde el primer momento, sin complicaciones de tipo jugable.



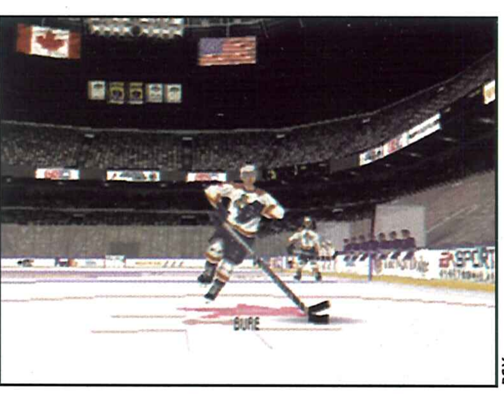
Otro deporte que recibe un componente más en su grupo de sagas particular de EA es el hockey sobre hielo y, como os podéis figurar, esta nueva entrega se presentará con sus correspondientes mejoras, aunque en esencia seguirá siendo el mismo simulador realista y de alto nivel gráfico de siempre.
Algunas de las mejoras residirán en los controles y la jugabilidad, que serán más accesibles desde el principio, lo que permitirá marcar tantos con mayor facilidad. Aparte de esto, un aumento de la velocidad general del juego y algunas nuevos movimientos de los jugadores completarán las novedades de este excelente simulador de hockey.



PSX



PSX



PSX

PSX

Las mejoras en la jugabilidad y el aumento de la velocidad harán de este juego un simulador muy completo, pero a la vez divertido y fácil de controlar.

El movimiento de las cámaras ha sido modificado para ofrecer siempre la visión más espectacular de cada jugada, como en el momento de realizar un disparo.

Viajamos hasta Los Ángeles para conocer sus próximas novedades

SONY CONQUISTA HOLLYWOOD

La conexión californiana de Sony sigue funcionando a pleno rendimiento. En Los Angeles tienen su cuartel general un grupo de compañías lideradas por Naughty Dog e Insomniac, creadores de «Crash Bandicoot» y «Spyro» respectivamente. Viajar allí de vez en cuando es imprescindible para estar al día de sus próximos lanzamientos. Además de las nuevas aventuras de estos dos personajes, tuvimos la ocasión de conocer a unos insignes debutantes en PlayStation: los famosos Teleñecos.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

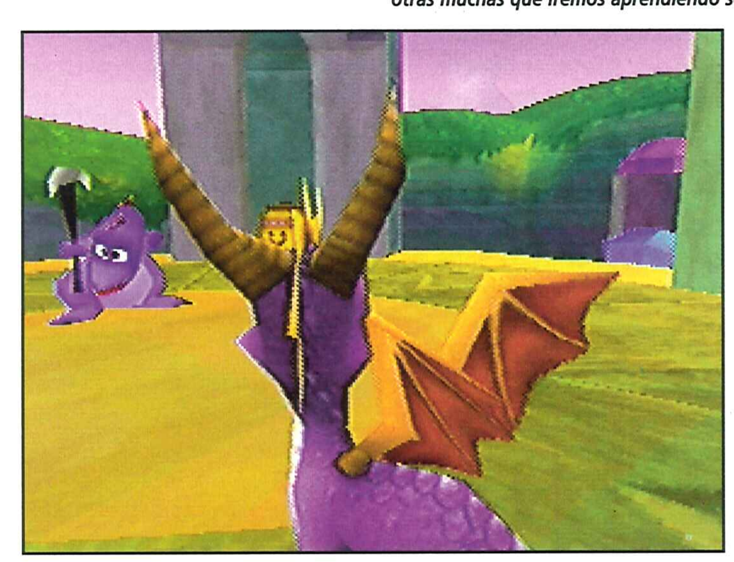
El dragón se ha hecho mayor

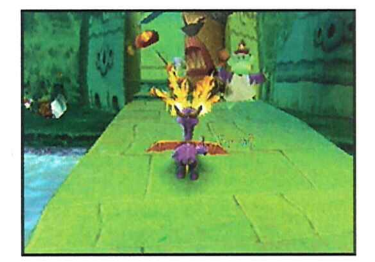
Nuestra visita a la sede de Insomniac Games nos permitió conocer a todo el equipo de «Spyro 2», con su presidente Ted Price ejerciendo de maestro de ceremonias. Y lo primero que descubrimos al hablar con ellos es que son perfectamente conscientes de que el primer «Spyro» era precioso a nivel visual, pero no había explotado el potencial que llevaba dentro.

Partiendo de esa base, la gente de Insomniac ha trabajado en la nueva aventura del dragón morado con dos objetivos claros: mejorar si cabe el aspecto gráfico y dotar a la aventura de una profundidad jugable de la que carecía antes.



Spyro sumará a las habilidades que ya mostraba en su primera aventura, otras muchas que iremos aprendiendo según avancemos en el juego.











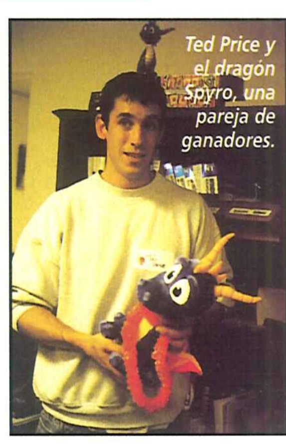
En lo que se refiere a los gráficos, la principal mejora de «Spyro 2» será la gran diversidad de personajes, para lo que el equipo de diseñadores y artistas gráficos ha creado hasta cien nuevos enemigos.

Para la jugabilidad, la idea es construir un desarrollo mucho más complejo que en el original, y eso incluye varias habilidades extra que iremos aprendiendo progresivamente, pero también una mayor diversidad de objetivos en los 29 niveles del juego.

En palabras de Ted Price, el primer «Spyro» era un juego en el que simplemente había que recoger tesoros, mientras que en esta segunda parte nuestra principal tarea será completar varias misiones en cada nivel además de la principal, mini-juegos incluidos. Esta mayor complejidad es quizá lo único que le faltaba a «Spyro» para convertirse en un título imprescindible. En noviembre, tendremos oportunidad de comprobarlo.

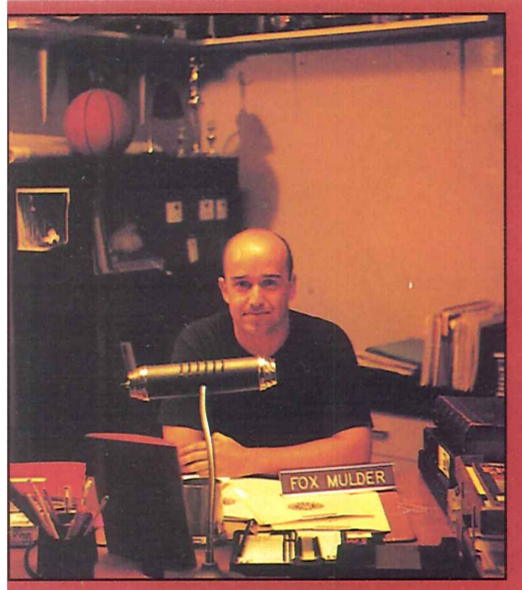
Prensa Europea 1 - Insomniac Games 1





Ted Price y el dragón Spyro, una pareja de ganadores.

Éste fue el resultado de un divertido partido de hockey sobre hielo que disputamos antes de la presentación de «Spyro 2». Jugar al hockey será precisamente el objetivo de uno de los mini-juegos a los que se enfrentará el dragón en su nueva aventura, así que el duelo estaba más que justificado. La simpatía de la gente de Insomniac quedó demostrada durante estos minutos llenos de choques, caídas e incluso alguna que otra visita a la enfermería producto de los resbalones.



Fenómenos paranormales: el despacho de Mulder es real, pero... ¿qué hace un periodista español allí?

VISITA AL CORAZÓN DE EXPEDIENTE X



Una de las jornadas de nuestro viaje transcurrió en los estudios de la Fox, donde tuvimos ocasión de asistir a una presentación de «Expediente X» por parte de John Richmond, presidente de Fox Interactive, y Greg Roach, cabeza visible de Hyperbole Studios y máximo responsable del proyecto.

Después vino lo mejor (la verdad, el juego ya lo conocíamos), porque visitamos los decorados donde se ruedan los capítulos. Más tarde, subimos al edifico de oficinas de la Fox (el mismo en el que se rodó la primera parte de "La Jungla de Cristal") y tuvimos la oportunidad de conocer a Dean Hoglund, el actor que encarna a Langly, uno de los "tiradores solitarios" que aparecen la serie.

Greg Roach (arriba) y Dean Hoglund (Langly en la serie, abajo), posan con el juego.

CRASH TEAM RACING

LA PRÓXIMA MARAVILLA SOBRE RUEDAS

Algo grande está ocurriendo en las oficinas de Naughty Dog en Santa Monica. La compañía que ha llevado a Crash Bandicoot a las más altas cotas de éxito (es una de las pocas mascotas occidentales que ha logrado cifras millonarias de ventas en Japón), ha decidido darle un giro radical a su personaje.

Jason Rubin, uno de sus "padres", nos explicó que después de tres juegos de línea plataformera, habían llegado a un punto en el que era difícil imaginar algo nuevo para la serie. Por eso decidieron que era hora de montar a Crash en un kart y ponerle a competir contra otros personajes. ¿Qué recuerda a lo que hizo un tal Mario? Es cierto, pero a nadie le importa cuando la calidad es tan apabullante.

El equipo de Naughty Dog asegura que han construido el engine más potente sobre el que ha corrido nunca un juego de PlayStation, y deben estar en lo cierto. Apenas unos segundos de carrera nos sirvieron para comprobar la robustez de los fondos, la ausencia total de niebla o de popping, así como la consistencia de unas texturas capaces de aguantar el tipo sin rastro de pixelación cuando nos acercábamos a un palmo de cualquier pared del escenario. Para que os hagáis una idea, el salto de calidad tecnológica entre «Crash 3» y «Crash Team Racing» es mayor que el que hubo entre la primera entrega del juego y su tercera parte.

En cuanto a la acción en sí, la idea es profundizar en la jugabilidad tomando la base de «Mario Kart». Rubin nos explicó que no quieren que el jugador se limite a acelerar y mover el joystick a izquierda y derecha para seguir el circuito. Por eso están construyendo un sistema de conducción en el que los derrapes, diferentes tipos de turbo y la posibilidad de utilizar multitud de items con dos niveles de potencia, marcarán el desarrollo de las carreras.

«Crash Team Racing» tendrá cinco modos de juego, entre los que encontraremos desde un modo aventura hasta un magnífico modo de batalla para cuatro jugadores que mantendrá la misma velocidad en el paso de imágenes que el modo individual. No llegará hasta diciembre, pero lo que vimos nos bastó para saber que será una de las bombas de las próximas navidades.







Los circuitos estarán salpicados por multitud de cajas con items que podremos usar durante la carrera.

NAUGHTY DOG AL VOLANTE



Tras la presentación del juego, quedamos con el equipo de Naughty Dog para echar unas divertidas carreras en un circuito de karts. Allí pudimos comprobar que Crash conduce mejor que muchos de sus creadores, y que el éxito de sus juegos le ha permitido a Jason Rubin comprarse un impresionante Ferrari de color rojo.

Ahora, los planes para el futuro de Naughty Dog pasan por crear una nueva mascota para PlayStation 2. ¿Y qué pasará con Crash? De momento, «Crash Team Racing» será el último juego que programen ellos. Habrá más juegos de Crash en el futuro, pero los desarrollará un grupo europeo al que han cedido la licencia.



La potencia del engine sobre el que correrá «Crash Team Racing» va a hacer posible que los escenarios muestren una solidez que pocas veces se ha visto antes en PlayStation.



Aunque en estas imágenes sólo veáis a Crash, el resto de los personajes de la serie estarán presentes en el juego.

Dominar la técnica del derrape será fundamental para conseguir la victoria. El control se complicará con la posibilidad de activar diferentes tipos de turbo.

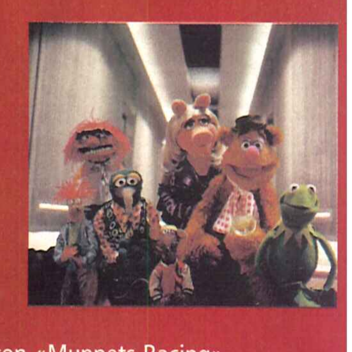
¿PLAYSTATION 2?
SIN COMENTARIOS HASTA SEPTIEMBRE

El acto final de nuestra estancia en Los Angeles fue una sesión de preguntas y respuestas con Phil Harrison, Vicepresidente de relaciones con los "third parties" y del equipo de investigación y desarrollo de Sony. Todos teníamos la idea de que de allí saldríamos sabiendo algo más sobre PlayStation 2, pero nuestras esperanzas pronto se vinieron abajo: Sony tiene previsto mostrar al mundo su nueva consola en el próximo Tokyo Game Show, que se celebrará en septiembre, y hasta entonces todo lo relacionado con ella lleva la etiqueta de "top secret".

Así que tuvimos que conformarnos con volver a ver las demos ya conocidas («Tekken 3», «Gran Turismo»...) y escuchar otra vez las ideas sobre el nuevo concepto de entretenimiento interactivo, basado en el "emotion engine", que Sony pretende poner en marcha con su nueva máquina. El único dato novedoso fue la confirmación de que PlayStation 2 no incluirá un módem interno, lo que abre no pocos interrogantes sobre sus capacidades de juego "on line". Esperemos que en Tokyo queden todos despejados. Por supuesto, estaremos allí para contároslo.



LOS TELEÑECOS
LLEGAN A PLAYSTATION



Otro de los juegos que vimos estará protagonizado por los teleñecos, que esperan debutar en PlayStation a principios del año que viene con «Muppets Racing».

La presentación del juego, que está siendo programado por Traveller Tales («Mickey Mania», «Toy Story»), se celebró en el interior de la "Creature Shop", el lugar que ha visto nacer a la rana Gustavo, Miss Peggy y el resto de las criaturas salidas de la imaginación de Jim Henson. La acción estará en la línea de «Diddy Kong Racing», con una mezcla de carreras y aventura inundada, como os podéis imaginar, por la simpatía de los teleñecos. Los escenarios estarán tomados de sus diferentes películas, incluida la nueva "Muppets from Space", que acababan de estrenar en Estados Unidos y está previsto que llegue a España en los próximos meses.

Lamentablemente, no nos dieron ningún material para poder enseñaros el juego, pero ya habrá tiempo de hablar largo y tendido sobre él.



Activision presentó sus próximos lanzamientos en Edimburgo

Activate 99 juegos para todos los gustos

En el marco incomparable que supone el castillo de Dundas, en pleno corazón de Escocia, la compañía americana Activision nos mostró los que serán sus próximos éxitos para todos los formatos. Juegos que abarcan géneros muy diferentes y que prometen convertir a esta firma en una de las más importantes de cara a la próxima temporada.

Aventuras





Las aventuras de Flick mostrarán un aspecto gráfico superior al que vimos en PlayStation



N64 - Enero 2000

La exitosa película de Disney tendrá su correspondiente versión también para N64, después de haber superado el millón de copias vendidas en PlayStation. Básicamente, se trata del mismo juego de aventuras y plataformas, aunque por lo que pudimos apreciar presentará un mejor acabado técnico. Bien es verdad que las imágenes en FMV que aparecían en PlayStation serán sustituidas por pantallas estáticas (con el objetivo de no ocupar más memoria y encarecer el cartucho), pero por el contrario, esta versión contará con un nuevo modo de juego llamado Challenge, en el que habrá que cumplir determinadas misiones en un tiempo límite.



Disney · PIXAR

TOY STORY 2

N64- PS - DC - Febrero 2000

Apenas se conocen detalles sobre la película -que por cierto será la primera secuela estrenada en cine en la historia de Disney- salvo que llegará el año que viene y que contará con los mismos protagonistas de la primera parte. Sin embargo, el grupo Traveller Tales ya está trabajando en lo que será el juego, que aparecerá en todos los formatos.

Si recordáis, el cartucho basado en la primera película apareció en 16 bits con un formato de plataformas clásico. Ahora, lógicamente, se evolucionará hacia gráficos en alta resolución, unos sólidos y espectaculares escenarios 3D, libertad de movimientos total, y algunos efectos visuales soberbios. Después, un planteamiento mezcla de acción y plataformas, con algunas imágenes de la propia película para los momentos estelares (al menos en PlayStation y Dreamcast) y la misma misma banda sonora y voces que escucharemos en el cine.

Os adelantamos que la historia nos presentará a Buzz Lightyear (el astronauta) embarcado en una cruzada para liberar a algunos juguetes secuestrados por un coleccionista. La cosa promete, tanto en el juego como en el cine.





El protagonista absoluto de esta segunda parte de "Juguetes" será el astronauta Buzz Lightyear.



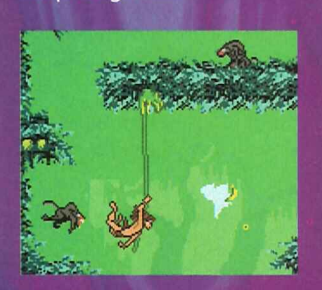
El juego incluirá una vista subjetiva a través del casco de Buzz, con unos efectos de reflejos soberbios, que estarán acompañados por la fuerte respiración del personaje.



TARZAN

GBC - Octubre

Basado en la próxima película de Disney, este juego de Game Boy Color pretende ser uno de los más cuidados gráficamente que hayan pasado por esta consola. Especial atención a las soberbias animaciones del protagonista.







WU-TANG
SHAOLIN STYLE

PS - Noviembre

Ya es seguro. El juego antes conocido como «Thrill Kill» llegará a PlayStation, aunque, eso sí, tras pasar por un ligero lavado de cara. Ahora resulta que un grupo de rap - llamado precisamente Wu Tang Clan - apadrinará el juego, y sus miembros serán los protagonistas del torneo.

A ritmo de rap, disfrutaremos de unos combates en los que podrán participar de uno a cuatro jugadores, y en los que se mantendrá el componente gore que hizo famoso al juego con su anterior nombre. Los momentos más agresivos se verán en los fatalities, que ejecutarán automáticamente los luchadores. Entre los modos de juego, destacará el Story Mode.

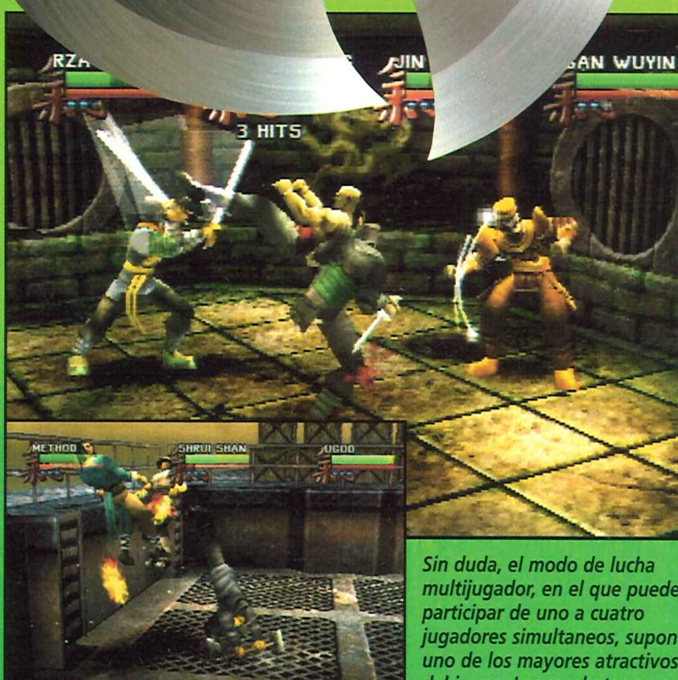
En resumen, que la opción para cuatro jugadores simultaneos y los divertidos (aunque no aptos para estómagos sensibles) fatalities, serán sus mejores bazas.







En el juego podremos elegir entre diferentes escenarios, de aspecto muy barroco y misterioso, para embarcarnos en estos combates.



Sin duda, el modo de lucha multijugador, en el que pueden participar de uno a cuatro jugadores simultaneos, supone uno de los mayores atractivos del juego. Los combates en esta modalidad son muy divertidos.

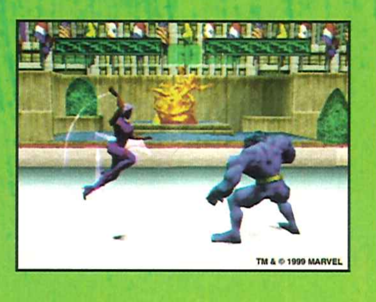




PS - N64 - 2000

Los famosos personajes de la Marvel parece que por fin debutarán en este juego de lucha pensado exclusivamente para ellos, aunque su lanzamiento se retrasará todavía unos cuentos meses más. El juego tomará el aspecto de un torneo de lucha tridimensional en la línea de los «Street Fighter EX» o «Rival Schools». De hecho nos encontraremos con unas 3D totales, que permitirán libertad de movimientos de los personajes en todas las direcciones.

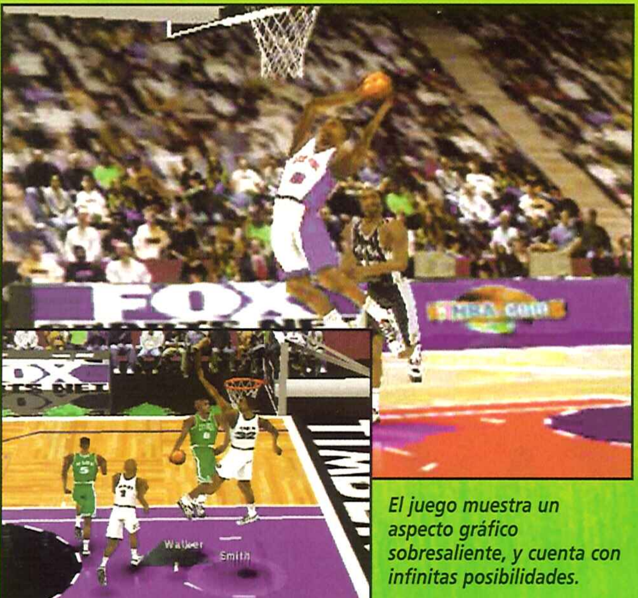
Destaca el aspecto gráfico del juego, con personajes muy grandes y buenas animaciones. Dentro del repertorio de luchadores nos encontraremos con toda la Patrulla X y algunos de sus enemigos, sumando un total de 12 sin incluir a los personajes secretos.





Deportes Acción

NBA BASKETBALL 2000



El juego muestra un aspecto gráfico sobresaliente, y cuenta con infinitas posibilidades.

PS - Noviembre

De la mano de Fox Sports, Activision nos traerá este nuevo y sensacional juego de baloncesto. Gracias a la licencia oficial, «NBA 2000» incluirá a todos los equipos y jugadores de la liga profesional americana, con un completo dossier e historial de cada uno de ellos, además de un extenso repertorio de opciones, modos de juego y posibilidades de acción.

El juego ofrecerá tanto o más que sus rivales en el género, aunque simuladores de basket hay muchos y muy buenos en PlayStation (y más que van a llegar en los próximos meses). Pero su calidad técnica y la prometedora jugabilidad seguro que darán mucho que hablar.

VIGILANTE 8 2nd OFFENSE

PS - DC - N64 - Noviembre

La segunda parte de este destructivo juego de coches se presentará en todos los formatos, y va a mantener el mismo sistema de juego (conducir todo tipo de vehículos sobre enormes mapeados 3D, destruyendo todo lo que encontremos a nuestro paso), pero introducirá también importantes novedades.

Además de un renovado catalogo de misiones, objetivos y el divertido Quest Mode, también nos encontraremos con nuevos items, armas y, por supuesto, coches, que harán un total de 18 a elegir.

Nos impresionó especialmente el aspecto de la versión de Dreamcast.



DREAMCAST



NINTENDO 64



PLAYSTATION

NHL CHAMPIONSHIP 2000

PS - Noviembre

También con licencia oficial de por medio, Fox Sports está completando un juego de hockey sobre hielo que incluirá, a priori, todo lo que un buen aficionado a este deporte puede desear: jugadores y equipos reales, selecciones nacionales, excelentes gráficos, opciones de todo tipo, estadísticas y modos de juego para parar un tren. Luego habrá que ver si a la hora de jugar también raya a la misma altura.



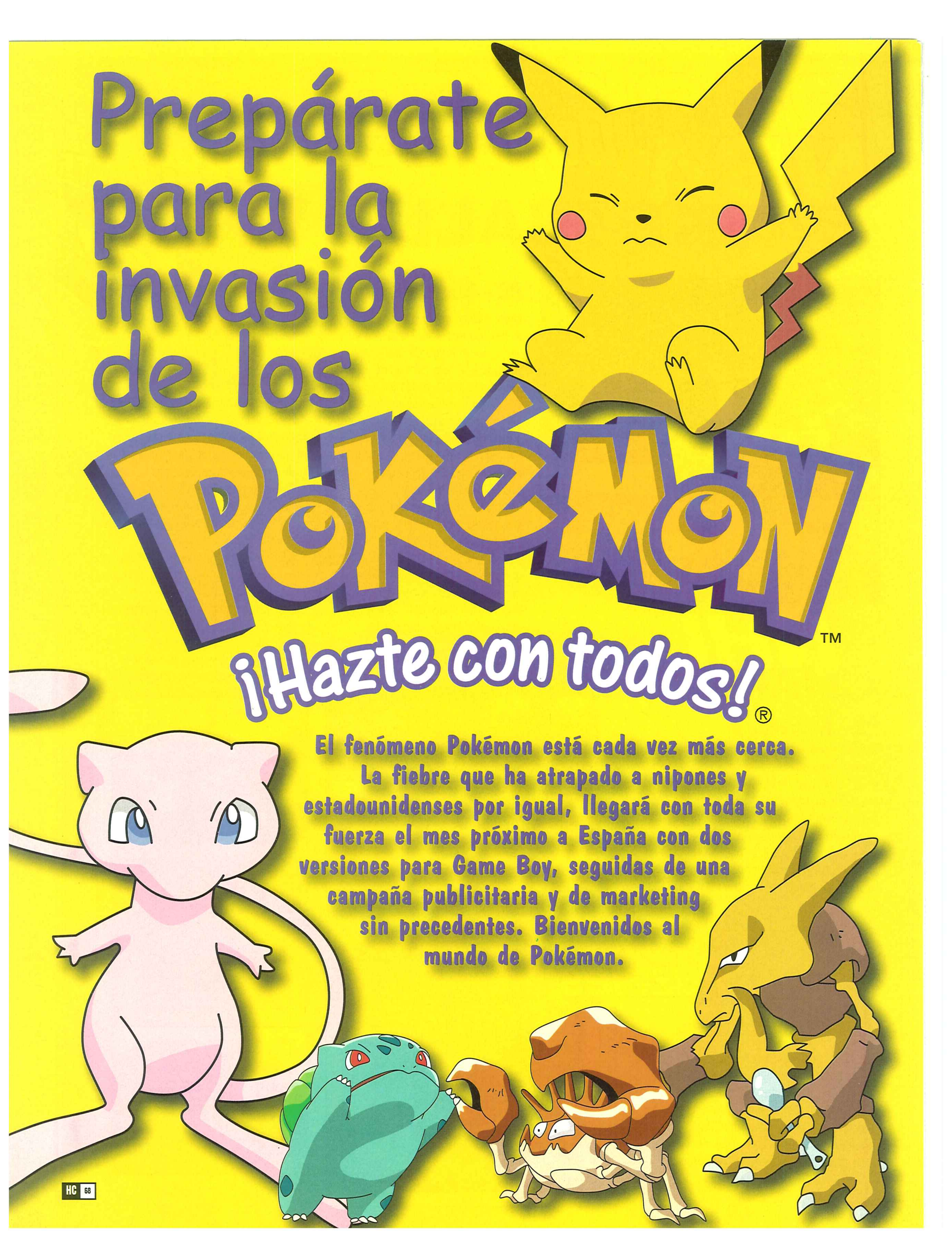
Puzzles

MAGICAL TETRIS CHALLENGE



N64 - GBC - Octubre

Gracias a su acuerdo con Disney, Activision nos traerá también un tetris clásico con los personajes de Mickey y Minnie como protagonistas. Este título, programado por Capcom, combinará la jugabilidad del mejor puzzle de la historia con otras muchas sorpresas de la mano de sus famosos personajes.

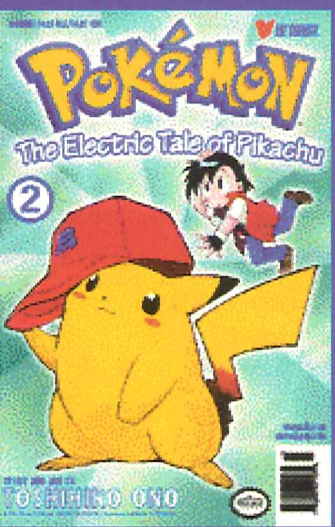
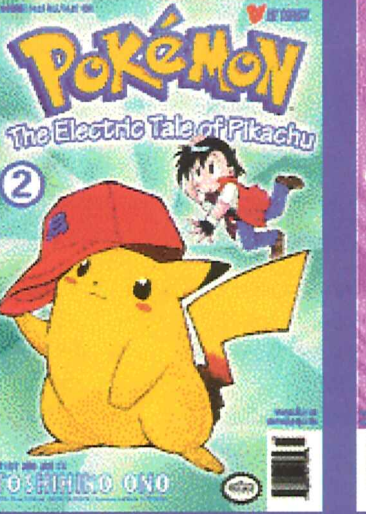

Prepárate para la invasión de los
POKÉMON™
¡Hazte con todos!®
El fenómeno Pokémon está cada vez más cerca. La fiebre que ha atrapado a nipones y estadounidenses por igual, llegará con toda su fuerza el mes próximo a España con dos versiones para Game Boy, seguidas de una campaña publicitaria y de marketing sin precedentes. Bienvenidos al mundo de Pokémon.

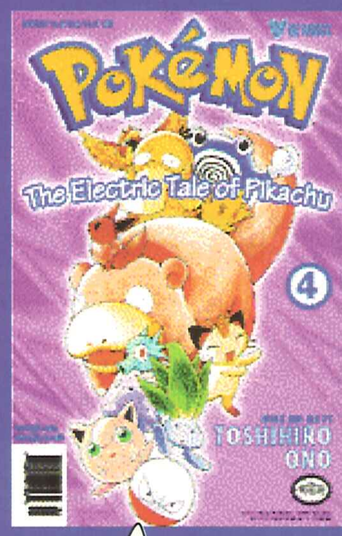
Cómo nació el fenómeno Pokémon

Pokémon fue ideado hace nueve años por dos empresas japonesas, Game Freak y Creatures, junto a Nintendo. Pero no fue hasta 1996 que aparecieron las dos primeras ediciones del juego para Game Boy, «Edición Roja Pokémon» y«Edición Verde Pokémon». Meses después, una editorial nipona se "olió" el potencial de estos juegos y comenzó una campaña de promociones en diferentes revistas, se realizó una serie de TV y se editó un nuevo título para Game Boy, «Edición Azul Pokémon». Fabricantes de juguetes como Tiger o Hasbro hicieron muñecos de peluche, figuras de acción y otros tipos de juegos... En dos años, Pokémon se convirtió en la marca de juguetes más vendida en Japón.
Debido al arrollador éxito conseguido por los títulos de Game Boy, en Japón se han editado nuevos videojuegos: Pokémon Pikachu (podómetro), «Pokémon Stadium» y «Pikachu Genki Deku» (N64) y la «Edición Amarilla Pokémon» para GB.
En 1998 se estrenó la película Pokémon» y se puso a la venta el juego de cartas Pokémon.
En Septiembre de 1988 Pokémon llegó a EEUU y Australia, alcanzando un éxito similar.



La cantidad de productos a la venta basados en el fenómeno Pokémon es interminable: muñecos, juegos de naipes, CDs musicales...

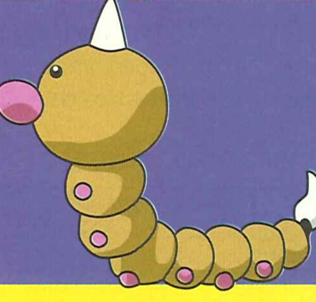







La serie de TV de Pokémon lleva emitiéndose varios meses en Japón, habiendo alcanzado el primer puesto de audiencia entre los espectadores más jóvenes.

Pokémon es el nombre del colectivo que forman 150 especies de mascotas virtuales que puedes capturar, entrenar e intercambiar.



¿Qué es un Pokémon?

Los Pokémon (conocidos como "pocket monsters" en Japón) son unos pequeños seres que viven en un mundo de fantasía. En este mundo existen 150 especies diferentes de Pokémon, cada una con sus propias características físicas.
La mayor afición de los habitantes de este mundo imaginario es coleccionar Pokémon, y entrenarlos para la batalla contra otros Pokémon.
Estos personajes evolucionan y adquieren nuevas habilidades a medida que van participando en batallas, de forma que, según aumenta su experiencia en la lucha, van creciendo y cambiando de apariencia física, dando lugar a nuevas especies más desarrolladas, o incluso a Pokémon completamente diferentes.
Existen 5 tipos de Pokémon, con unas características distintivas: de agua, de fuego, de hielo, eléctricos y psíquicos. Estos rasgos tienen una gran importancia en las batallas, ya que, por ejemplo, un Pokémon de agua es superior a uno de fuego, pero inferior a uno de hielo. Por esta razón, conviene conseguir el máximo número de Pokémon que podamos.

Pokémon Pikachu



Este pequeño aparato es una especie de Tamagotchi, una mascota virtual cuyo protagonista es Pikachu, el Pokémon más famoso y conocido de todos.
Este Pokémon puede realizar varias actividades, como jugar, leer, lavarse los dientes o incluso montar en triciclo, y cuanto más juguemos con él, más sano y feliz crecerá. Además, tiene otras curiosas funciones, como la de reloj con alarma, o incluso la de podómetro, que contará los pasos que demos cuando paseemos con él por la calle.

Las cifras de Pokémon



El éxito de Pokémon tanto en Japón como en EE.UU supera con creces todo lo que hayáis visto nunca, y se espera un éxito similar para el mercado europeo. Estas son sólo algunas de las cifras que ilustran el éxito de Pokémon:

14.000.000: Los cartuchos que se han vendido sólo en Japón de los dos primeros títulos para GB en 3 años.

3: Los meses que han tardado en EE.UU. en vender la increíble cifra de 2.000.000 de cartuchos de Pokémon Rojo/Azul.

600: La cantidad de productos diferentes que utilizan a los personajes de Pokémon: cómics, cartas, ropa... incluso existe un avión 747 que hace la ruta Tokio-San Francisco decorado con Pokémon

400: Los millones de cartas del juego de naipes de Pokémon que se han vendido en Japón.

2.000.000: El número de lectores que habitualmente leen la serie de cómics de Pokémon.

15: Los millones de dólares que la empresa Kentucky Fried Chicken lleva gastados en una campaña publicitaria sobre los Pokémon en EE.UU.

Los juegos serán una combinación de RPG con elementos de cría, intercambio y lucha de mascotas.



Pokémon Rojo & Azul: con ellos comenzará el fenómeno

A partir del mes próximo, podréis disfrutar de las dos primeras versiones de Pokémon que serán lanzadas en nuestro país para GB, aunque posteriormente aparecerán algunas versiones más para la portátil de Nintendo, e incluso para N64.

«Pokémon Rojo» y «Pokémon Azul» son dos juegos en los que se combina por primera vez la aventura de un RPG con elementos de cría de mascotas virtuales, colección, intercambio y lucha para dos jugadores. Cada versión contiene diferentes Pokémon y para coleccionar los 150 existentes deberemos tener las dos versiones, el Azul y el Rojo.

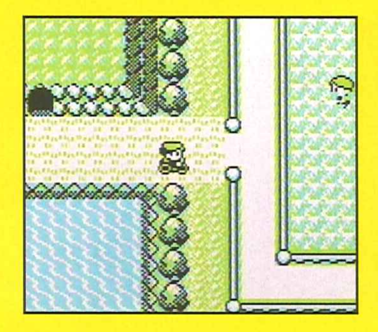
En Pokémon deberemos intentar convertirnos en el "mejor entrenador de Pokémon del mundo", para lo cual deberemos encontrar, entrenar y luchar con 150 Pokémon diferentes.

Empezaremos con un Pokémon, que deberemos entrenar para hacerlo más fuerte y conseguir así capturar nuevos Pokémon.

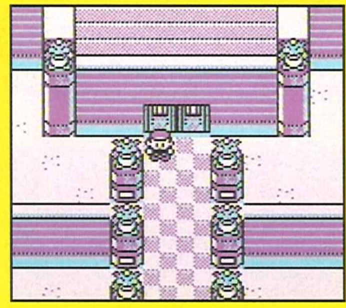
Para avanzar en el juego, deberemos luchar y derrotar a los ocho entrenadores máster de Pokémon.

Otro detalle de gran importancia es que además será posible negociar, intercambiar y hasta enfrentar a nuestros propios Pokémon con los de otro amigo mediante el link cable de GB, lo cual puede disparar hasta el infinito las posibilidades de diversión de estos prometedores cartuchos.

Pokémon Azul



Pokémon Rojo



...Y los dos en castellano

Cada versión del juego contiene 139 Pokémon, pero no todos son iguales, y no aparecen en el mismo orden. En total, existen 150 Pokémon que podremos coleccionar y entrenar.



Este juego combina los elementos del rol más puro (con combates por turnos), con el estilo de los simuladores de mascotas virtuales, tan de moda en todo el mundo.



Nintendo ha tenido el detalle (y el acierto) de traducir al castellano los textos de ambos juegos. Con ello, no existirá ningún inconveniente para disfrutarlos al máximo.

Pokémon también en Nintendo 64

Pokémon Snap







Como es lógico, teniendo en cuenta el gran éxito de Pokémon en GB, también está previsto el lanzamiento de algunas versiones del juego para Nintendo 64, aunque aún tardarán bastante en llegar.
La primera de ellas, llamada «Pokémon Snap», nos trasladará hasta una isla en la que se encuentran los más raros y preciosos Pokémon jamás vistos, todos ellos en estado salvaje. Allí, nuestra labor no será atrapar Pokémon, sino simplemente buscarlos para fotografiarlos, con el hándicap que representa su estado salvaje.
«Pokémon Stadium» es el nombre que recibirá la segunda versión, la cual nos permitirá luchar con nuestros Pokémon en N64 de igual forma que en las versiones de GB, pero con gráficos en 3D muy superiores. Además, también incorporará algunos pequeños mini-juegos protagonizados por los Pokémon.

Pokémon Stadium







Futuras versiones para GB Color

Además de las versiones Roja y Azul para Game Boy, y de las de para N64, está previsto el lanzamiento de varios juegos más para GB Color:

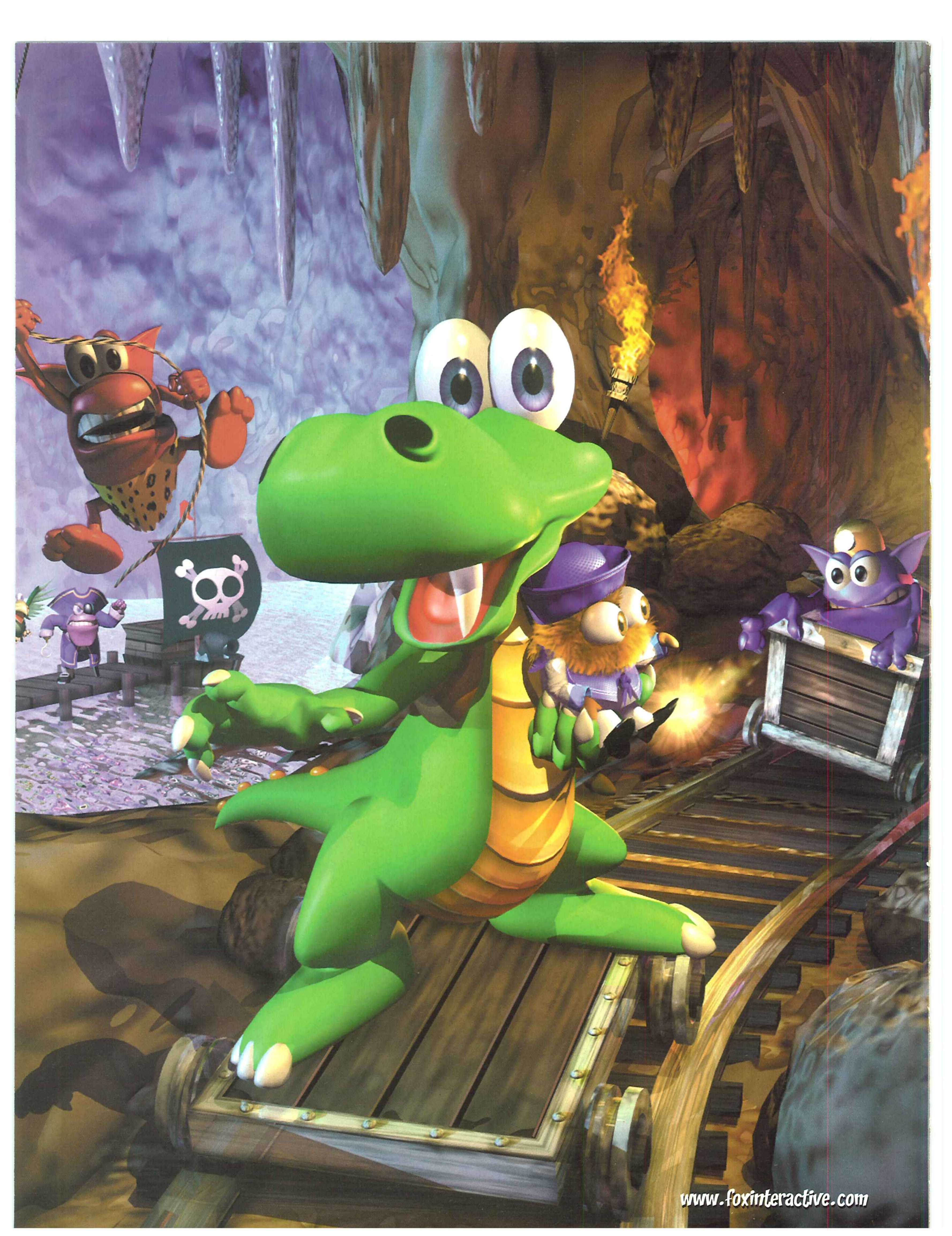
- **«Pokémon Edición Amarilla»:** Edición Especial de las versiones Roja y Azul, con Pikachu como Pokémon principal.
- **«Pokémon Pinball»:** Como su nombre indica, se tratará de un pinball protagonizado por los Pokémon.
- **«Pokémon Edición Plata» y «Pokémon Edición Oro»:** Dos nuevos RPG, planeados para el 2001, que incorporarán nuevas especies de Pokémon.



Las nuevas versiones de Pokémon saldrán en España a lo largo del año próximo, e incluso en el 2001.

Aunque Pokémon se estrenará en Octubre en Game Boy, N64 también recibirá en un futuro la visita de estas mascotas.




www.foxinteractive.com

■ UBI SOFT

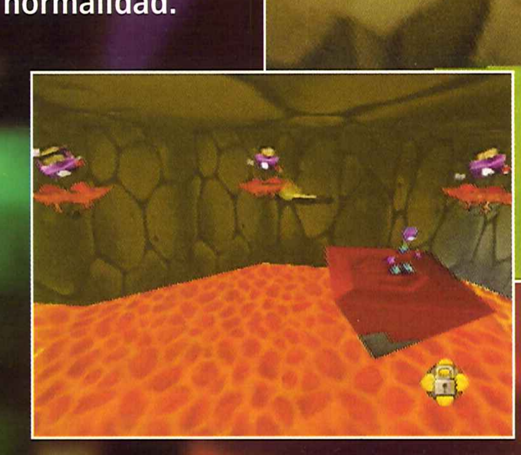
Tonic Trouble

La eterna promesa de Ubi Soft por fin da la cara. Al extraterrestre Ed le ha costado poner a punto su aventura, pero ya lo tiene todo bajo control... O casi, porque ha liado una buena en la Tierra, y ahora se las va a ver y desear para que todo vuelva a la normalidad.

Resulta que a Ed se le cayó por descuido una extraña lata en nuestro planeta, y su contenido debía haber caducado hace un lustro luz más o menos, porque en cuanto toca el suelo produce unos efectos la mar de curiosos. Por poneros sólo un ejemplo, a las zanahorias les sale una dentadura "tipo Colgate" muy apropiada para morder a cualquiera que se ponga a tiro.

Obviamente, a nuestro peculiar alienígena le toca convertirse en héroe por un día, y conseguir que podamos volver a comer una ensalada sin llevarnos un disgusto.

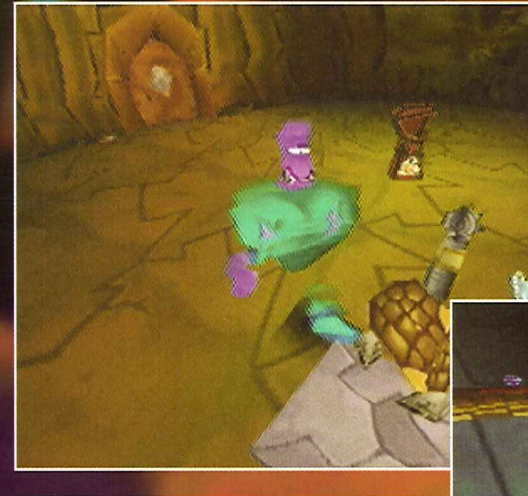
Como habréis deducido, ►

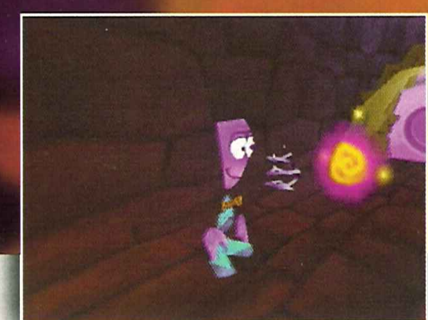


◄▲ Tomates asesinos o tostadoras que nos lanzan tostadas ardiendo son dos buenos ejemplos de la insólita fauna de enemigos a la que nos enfrentaremos en «Tonic Trouble».

Nintendo 64

Septiembre





Pese a que ha tardado mucho en llegar, la simpatía de «Tonic Trouble» nos hace pensar que la espera ha merecido la pena. Ed, su protagonista, puede convertirse en uno de los personajes más entrañables para N64.





▲ Las plataformas compondrán el paisaje principal de los 11 mundos de «Tonic Trouble». El colorido será también un factor común en ellos.



▲ Ed tendrá que lograr unos objetivos bien definidos en cada nivel. En este caso, por ejemplo, le toca buscar unas aspas por el escenario.

➤ el sentido del humor va a estar muy presente en «Tonic Trouble», un juego del que se comenzó a hablar hace ya más de un año, pero que sólo ahora se ha situado en la rampa de lanzamientos de Ubi Soft.

Su estética va a ser muy de dibujo animado, y la inspiración hay que buscarla dentro de la misma compañía. No en vano, el padre de Ed es Michel Ancel, creador también del famoso Rayman, así que con estos antecedentes casi no hace falta decir que de sus 11 mundos va a brotar la fantasía a chorros.

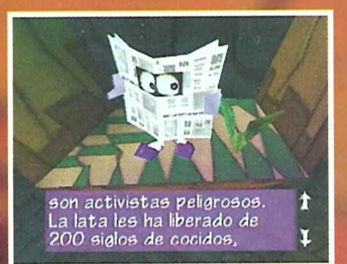
El planteamiento estará situado a mitad de camino entre las plataformas y la aventura. Ed tendrá que moverse por grandes escenarios 3D sorteando todo tipo de obstáculos, pero al mismo ➤



Ayudantes que hablan castellano

Ed no sólo contará con la ayuda de varios personajes durante su aventura, sino que, además, éstos han tenido el detalle de pasarse antes por una academia de castellano. Así podremos enterarnos perfectamente de todo lo que nos digan.









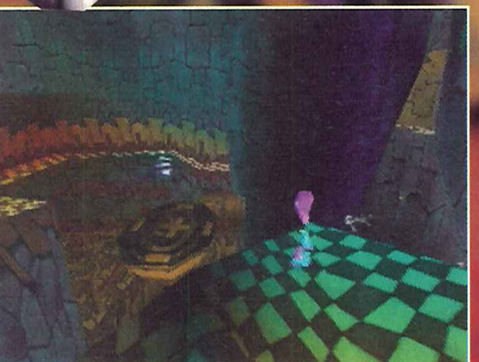
■ UBI SOFT ■ AVENTURA / PLATAFORMAS



▲ En algunos momentos del juego, la cámara se alejará para mostrarnos una panorámica más amplia del escenario.



◄ Ed hará casi de todo en este juego, incluso descender a toda velocidad por una pista nevada.



► tiempo irá resolviendo variados retos de inteligencia.

Todo vendrá envuelto en un colorido entorno gráfico poblado por hasta 50 tipos de enemigos diferentes, para librarse de los cuales Ed le sacará el máximo partido a las habilidades que vaya adquiriendo durante la aventura, e incluso tendrá la posibilidad de transformarse en Super-Ed, una especie de versión increíble Hulk de nuestro protagonista.

Si nadie lo remedia, nuestro planeta se verá sumido en el caos al final del verano. A partir de entonces, sólo Ed podrá salvarnos.

No es un héroe de acción, pero se las apaña bien

Ed ganará nuevos poderes a medida que avance en la aventura. Su arsenal ofensivo irá desde una cerbatana que dispara guisantes en plan francotirador hasta la opción para convertirse en ¡Super-Ed!





Lo Mejor

▲ Un planteamiento lleno de sentido del humor y situaciones imaginativas.

Lo Peor

▼ Los juegos de cámara eran algo confusos en la versión que manejamos.





■ SONY

Tarzan

Aunque todavía faltan unos meses para el estreno en nuestro país de la próxima película de Disney, la versión animada del clásico «Tarzan», los usuarios de PlayStation podrán disfrutar antes con un plataformas clásico basado en el film.

Tarzán, el rey de los monos, será el protagonista de la próxima película de los estudios Disney. La versión animada de la historia de un niño perdido en la selva y criado por una familia de monos llegará a nuestras pantallas allá por el mes de noviembre, y para ir abriendo boca, los chicos de Sony nos adelantan las aventuras del hombre mono en PlayStation.

Recordando otros lanzamientos basados en personajes de Disney -en particular «Hercules»- para esta misma consola, Tarzán tendrá que protagonizar el mismo argumento de la película en un juego de plataformas que se moverá entre las 2D y los gráficos tridimensionales, y que alternará los niveles de avance lateral con otros en los que nos moveremos hacia el fondo de la pantalla o tendremos completa libertad de movimientos.

Además, como ya



Cuando consigamos recoger una serie de items, tendremos acceso a las fases de bonus.



PlayStation

Octubre

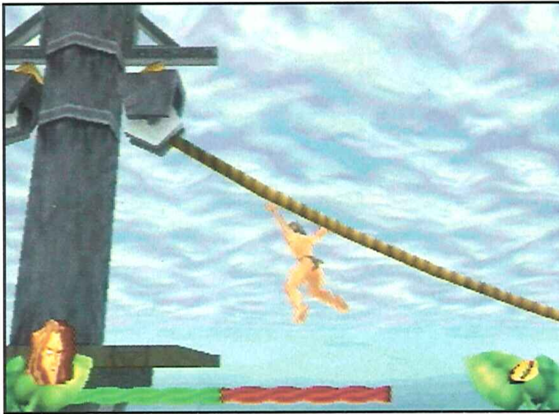
Mientras la película arrasa en USA, y a la espera de su estreno en nuestro país, «Tarzan» se presentará en PlayStation al igual que antes lo habían hecho otros héroes de Disney como «Hercules».







A lo largo del juego, podremos disfrutar de las escenas más importantes del film, que servirán para trazar el argumento del juego.

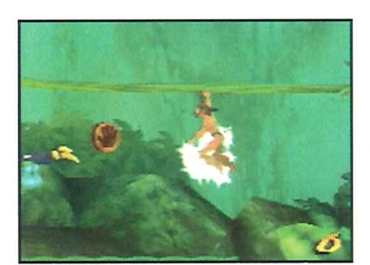


Las animaciones de nuestro protagonista estarán directamente sacadas de la película.











Algunos niveles -en los que tendremos que avanzar hacia la pantalla- pondrán a prueba nuestra velocidad de reflejos.

es habitual en este tipo de juegos, todos los aspectos estarán directamente extraídos del film, por lo que podremos disfrutar de la banda sonora -interpretada por Phil Collins- y de multitud de escenas de vídeo con los momentos más intensos de la película, lo que unido a los preciosistas gráficos y a las espectaculares animaciones de los protagonistas, hará que nos sintamos como si estuviéramos dentro de la selva.

Tanto por su argumento, como por el carisma de sus personajes, «Tarzan» será un juego para todos los públicos, que apostará por la diversión más sencilla en lugar de los complicados puzzles. Eso sí, la cantidad de fases de bonus, niveles secretos, y sus tres modos de dificultad, serán capaces de mantener pegados a la pantalla a los jugadores más expertos.

Muy pronto podremos saltar de liana en liana a través de la selva con este héroe clásico, renovado de mano de Disney y Sony.

Lo Mejor

- El alucinante aspecto de dibujos animados.
- Será un juego para todos los públicos.

Lo Peor

- El desarrollo quizá resulte demasiado simple.

Primera Impresión



■ UBI SOFT

Rayman 2

Cuando este personaje debutó en 1995, su juego se convirtió inmediatamente en uno de los plataformas en 2D más aclamados de todas las consolas. Ahora, Rayman por fin se ha decidido a adentrarse en el terreno de las tres dimensiones, y nos trae una secuela que seguro que dará mucho que hablar.

Muy pronto, los usuarios de una Nintendo 64 -y un poco más tarde aquellos que tengan una PlayStation o una Dreamcast - podrán disfrutar de la reaparición del personaje creado por Michel Ancel.

Esta vez, nuestro protagonista estará encargado de rescatar a sus amigos de las garras de un malvado pirata que los ha secuestrado para enviarlos a un circo galáctico, y al mismo tiempo tendrá que recorrer los más extraños mundos en busca de las cuatro máscaras de un mago llamado Polochus.

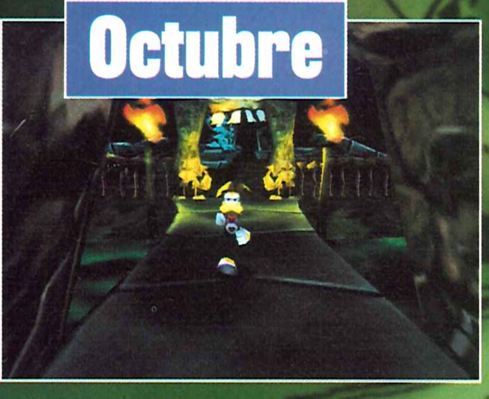
Para ello, Rayman contará con la ayuda de un buen número de nuevos personajes que irá conociendo a lo largo del juego, y ahora además será capaz de realizar las más variadas acciones con total libertad de movimientos: desde trepar por enredaderas hasta bucear bajo el agua, pasando por pilotar diversos vehículos.

Un apartado técnico sobresaliente, en el que destacarán los amplísimos escenarios (con total ausencia de niebla), la cuidada inteligencia artificial de los enemigos y un sorprendente aspecto visual, nos ►



Nintendo 64

Octubre



◄ Todos los mundos que visite Rayman durante el juego estarán llenos de imaginación. El fantástico aspecto visual será una de las mejores bazas del juego.

Rayman regresa a Nintendo 64 en un juego que recuerda a su primera aparición en cuanto al diseño de personajes y escenarios, aunque esta vez nuestro fantástico héroe dará el salto a la tercera dimensión.

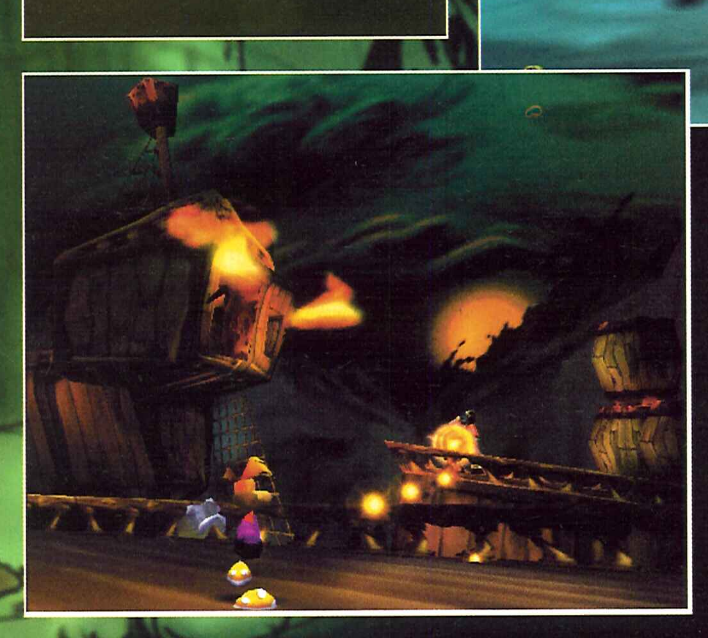




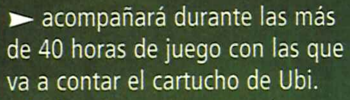


▲ Rayman será capaz de realizar las más variadas acciones, incluido este vuelo con sus "orejas-cóptero".

◄ Habrá algunos niveles de conducción por todo el escenario a una velocidad endiablada.



◄ Rayman debuta en Nintendo 64 con esta aventura, y lo mejor es que ahora goza de una total libertad de movimientos.



➤ acompañará durante las más de 40 horas de juego con las que va a contar el cartucho de Ubi.

De la primera aventura de Rayman permanecerán el alucinante diseño de los mundos y la simpatía de sus personajes. Sin embargo, ahora el ritmo va a ser más frenético, y la variedad en el avance estará asegurada por unos stages donde el desarrollo se convertirá en un "machaca-botones", o por otros de conducción a toda velocidad.

Un cuidadísimo nivel de dificultad redondeará el perfil de este prometedor plataformas en 3D. Si queréis saber más sobre él, no os perdáis el próximo número de nuestra revista.

Lo Mejor

▲ Que Rayman dé el salto a la tercera dimensión.

▲ La variedad en el desarrollo de los niveles.

Lo Peor

▼ Corre el peligro de ser demasiado sencillo.

Primera Impresión



■ KONAMI

Metal Gear Soli

Konami nos brindará la oportunidad de volver a vivir toda la emoción de «Metal Gear Solid», con un disco de misiones en el que nos reencontraremos con Solid Snake para completar más de 300 niveles de entrenamiento que incluirán muchas sorpresas.

Aclamado como el mejor juego de Playstation de la historia, «Metal Gear Solid» regresará el mes próximo a nuestra consola en forma de disco de misiones, y lo hará cargado de sorpresas y nuevos modos de juego, especialmente dedicados a aquellos que no tuvieron suficiente con terminar la obra maestra de Kojima.

Este nuevo CD -que se podrá jugar sin necesidad de utilizar el juego original- explotará al máximo el modo de entrenamiento virtual que ya pudimos disfrutar en el original, y nos ofrecerá la posibilidad de poner a prueba nuestra habilidad con todas las armas del juego.

Además, en cada uno de los niveles nos enfrentaremos a diferentes objetivos -blancos fijos, móviles, o soldados de "Fox Hound"-, que tratarán de ponernos las cosas difíciles mientras intentamos batir el crono y superar dificultades añadidas, como el límite en la munición o tener que recoger objetos ocultos.

Pero no sólo de misiones vivirá Snake, y así, según vayamos superando las fases de entrenamiento virtual podremos ir accediendo a niveles ocultos, en los que se nos dará la oportunidad de fotografiar a Naomi y a Mei Ling (nuestras ayudantes favoritas), protagonizar una pequeña aventura de misterio, e incluso ►

PlayStation

Octubre





◄ En cada uno de los niveles de «VR Missions» se pondrá a prueba nuestra destreza con un arma diferente.



▲ En algunos modos de juego se nos exigirá batir el tiempo establecido para derrotar a un número de enemigos. Si lo conseguimos, nos aguardarán interesantes sorpresas.

Aunque en Japón ha aparecido una nueva versión con el juego completo, de la que ya os hemos hablado, hasta nuestro país llegará sólo el disco de misiones, aunque con muchas sorpresas y a un precio Platinum.

d VR Missions

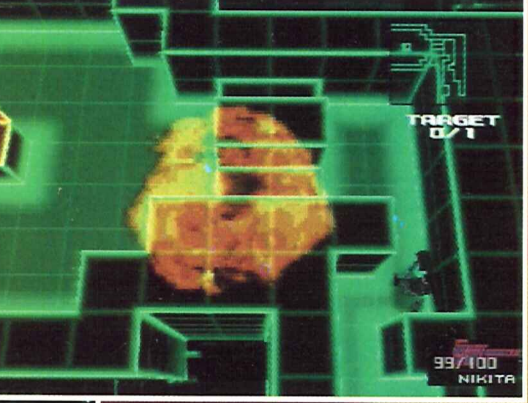


▲ Uno de los platos fuertes de este compacto será la posibilidad de fotografiar a Naomi y a Mei Ling, una vez superados ciertos niveles.





▶ El estilo de juego será exactamente el mismo que pudimos vivir en las misiones de entrenamiento de «Metal Gear Solid»







➤ controlar al misterioso Ninja al que nos enfrentamos en el juego original.

Por otra parte, en este compacto -que saldrá a la venta con un precio reducido, como si se tratase de un "Platinum"- también se nos dará la oportunidad de acceder a algunas curiosidades relativas a esta auténtica leyenda, como los primeros vídeos que se mostraron para presentar el juego en la feria de Tokio, una nueva intro (con un Snake renderizado) o la presentación del staff responsable de esta ampliación.

Aunque este CD contará con los mismos personajes y estilo de juego que el original, casi podríamos considerar a «MGS VR Missions» como un juego nuevo, gracias a su número y variedad de niveles y a sus nuevos modos de juego. De cualquier forma, aunque se trata de un CD recomendable para cualquier usuario, es obvio que está dirigido a aquellos que disfrutaron con las aventuras de Snake en el juego original.

En cualquier caso, si todavía hay alguien que no lo hizo, también será una buena oportunidad para hacerse con ambos títulos de una sola vez.

Lo Mejor

▲ El regreso de Solid Snake.

▲ Las sorpresas, que harán las delicias de los fans.

Lo Peor

▼ Es aconsejable conocer el juego original

Primera Impresión 





Mario Golf



▲ En el juego no faltará ni uno sólo de los entrañables personajes habituales en el mundo de Mario.

Mario y sus amigos se lo pasan en grande juntos. Probaron las carreras en «Mario Kart», los juegos de tablero en «Mario Party», e incluso los combates en «Super Smash Bros». Ahora se disponen a disputar los partidos de golf más divertidos que os podáis imaginar.



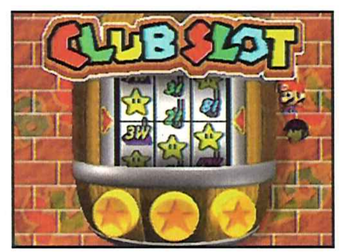
▲ El apartado gráfico del juego, como veis, mantendrá el espíritu de todos los títulos protagonizados por el genial Mario: colorido, simpatía... y una gran calidad.



El golf es para mucha gente un deporte demasiado tranquilo, aburrido incluso. Pero eso es porque todavía no han tenido la ocasión de probar «Mario Golf», porque cuando descubran la fiesta que tienen preparadas las grandes estrellas de Nintendo, seguro que cambian de opinión.

Mario, Yoshi o la princesa Toadstool van a ser algunos de los personajes elegibles desde un principio, a los que luego se les unirán otros como Luigi, Bowser o Donkey Kong, que sólo aparecerán tras superar unos disputadísimos duelos frente a frente con ellos. En total, serán 17 los participantes en el juego, que realizará una ➤

Para profesionales y para principiantes



La jugabilidad que Nintendo acostumbra a imprimirle a sus juegos también va a estar presente en «Mario Golf». Los golfistas más "serios" podrán disfrutar de partidos casi casi como los de verdad, pero habrá muchas otras alternativas de diversión. Partidos en los que los palos se ganan en una tragaperras, pistas de mini-golf o distintos retos tales como acabar el campo bajo par pasando la bola a través de unos aros son sólo algunos ejemplos de los innumerables modos de juego que nos ofrecerá este divertido cartucho. Un título del que podrán disfrutar a tope todo tipo de jugadores.

«Mario Golf», gracias a sus numerosos modos de juego y a su increíble jugabilidad, se convierte en un cartucho recomendable tanto para los que gustan de la simulación como del arcade.



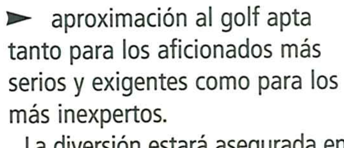


Podremos jugar hasta 4 jugadores en apasionantes competiciones.





Tendremos a nuestra disposición 18 hoyos en los que podremos demostrar nuestra habilidad con el palo.



aproximación al golf apta tanto para los aficionados más serios y exigentes como para los más inexpertos.

La diversión estará asegurada en «Mario Golf» gracias sobre todo a un auténtico aluvión de modos de juego, que nos permitirán seguir un torneo como los de verdad, o introducir un toque de fantasía arcade jugando en los más variados campos de mini-golf o tratando de hacer pasar la bola por unos aros repartidos por todo el campo.

Los gráficos llevarán impreso el sello característico de todos los juegos en los que ha aparecido Mario hasta ahora. Se trata, como sabéis, de un estilo desenfadado y lleno de colorido, con personajes simples pero perfectamente animados y con escenarios 3D que tendrán un relieve muy realista. Un control sencillo, pero también repleto de posibilidades, será el colofón a este festival repartido en 18 hoyos repletos de diversión.

Lo Mejor

- Su excelente jugabilidad.
- La cantidad de modos.

Lo Peor

- No es que importe mucho, pero estará en inglés.

Primera Impresión



A pesar de lo que aparenta, «Mario Golf» también propondrá una simulación "seria".



Más famosos que Tiger Woods

Nintendo 64

Septiembre





Prácticamente todos los amigos de Mario estarán presentes en este juego. A medida que vayamos avanzando podremos disponer de hasta 17 jugadores diferentes.

■ PSYGNOSIS

Kingsley

Tras un largo retraso, parece que las aventuras de Kingsley, el zorro que quería llegar a ser caballero, por fin van a ver la luz. La intención de este osado personaje no es, ni más ni menos, que la de convertirse en el Link de PlayStation.



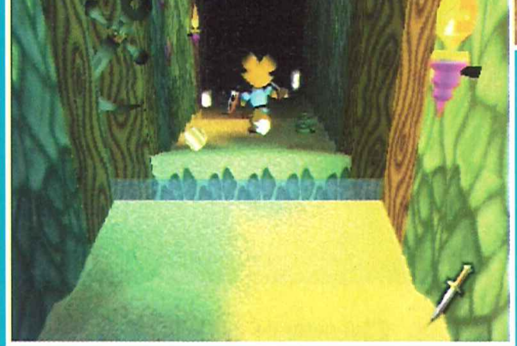
Hace ya varios meses os hablamos de un juego cuyo protagonista era un simpático zorro que vivía en la época medieval en un reino poblado por toda clase de animales.

El caso es que a Kingsley (que así se llama el zorro en cuestión) se le mete en la cabeza la idea de convertirse en caballero, así que se arma de valor (y de una espada, por si acaso) y sale a recorrer el mundo en busca de las piezas la armadura que le convertirá en un auténtico héroe.

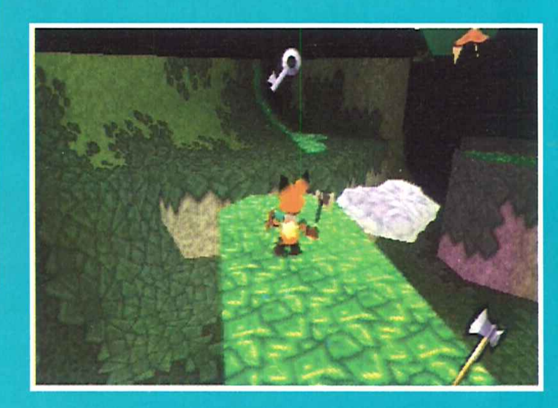
«Kingsley» es un juego que combinará muy hábilmente la aventura, las plataformas y el Action RPG, dando como resultado un conjunto bastante completo y homogéneo.

Por ejemplo, de la aventura toma algunos puzzles, así como la obligación de investigar hasta el último rincón de los mapeados para encontrar llaves que nos permitan avanzar por las fases.

Igualmente, también tendremos ➤



El elemento plataformero estará presente en muchos momentos del juego, y pondrá a prueba nuestras habilidades con el salto.







El colorido de los escenarios y el simpático aspecto de los personajes, unido a una enorme jugabilidad, harán de «Kingsley» un juego apto para todos los públicos.

«Kingsley» será un RPG de Acción muy al estilo del «Zelda» para Nintendo 64, aunque las fases de plataformas puras tendrán un protagonismo mucho mayor que en otros juegos de este tipo.

Como en toda buena aventura, habrá que resolver algunos puzzles (sencillitos) y buscar llaves para abrir las consabidas puertas.

➤ que demostrar una gran habilidad a la hora de realizar numerosos saltos entre plataformas, aunque quizás el género del que más elementos toma «Kingsley» es del RPG de Acción, ya que abundan los diálogos y luchas (en tiempo real, no por turnos) con los muchos personajes que nos iremos encontrando en nuestro camino.

No penséis que esta mezcla de géneros va a complicar demasiado nuestra labor, ya que tanto la dificultad, que resulta bastante asequible, como el ambiente de la aventura en general, están enfocados hacia un público más bien joven.

«Kingsley» es un juego al que no pocos le han comparado con «Zelda 64» por sus múltiples puntos comunes. Y el mes próximo tendremos la ocasión de comprobar si se trata de una comparación un poco exagerada...

Lo Mejor

- La sabia mezcla de géneros.
- Su brillante apartado gráfico.

Lo Peor

- Quizás resulte muy fácil.
- Parece que no va a estar traducido al castellano.

Primera Impresión 

PlayStation

Octubre



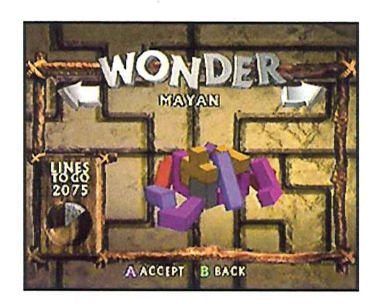


El argumento avanzará con los diálogos que, posiblemente en inglés, mantendremos con los numerosos habitantes de los pueblos.

■ NINTENDO ■ PUZZLE

The New Tetris

El puzzle más famoso de todos los tiempos vuelve a Nintendo 64 con un aspecto mejorado, nuevos modos de juego y toda la jugabilidad del clásico de Pajitnov. Sólo un aviso antes de comenzar: el contenido de esta página puede ser muy adictivo...







Aunque el esquema de juego será el mismo del clásico, habrá nuevos escenarios cuidados al máximo.

Las fichas de colores amenazan con volver a tenernos hora tras hora pegados a la pantalla, esta vez en la versión más cuidada y completa del veterano «Tetris» que podáis imaginar.

Aunque esta nueva versión nos retará una vez más a encajar las piezas que bajan por la pantalla para que formen líneas, en ella encontraremos un montón de nuevos escenarios, y también estrenaremos varios modos de juego.

Habrá partidas individuales, enfrentamientos contra la propia máquina (para batir el crono o superar anteriores marcas), y un completo modo multijugador que incluirá la genial posibilidad de disputar divertidos duelos hasta con tres amigos más.

Por otro lado, durante las partidas contaremos con novedades como poder usar una ficha de reserva en casos de apuro, o la elección aleatoria del jugador al que vamos a enviar líneas extra, que añadirán mayor variedad a su archiconocido desarrollo.

Por si esto fuera poco, el cartucho también nos planteará un desafío: descubrir "siete maravillas" a medida que vayamos consiguiendo líneas (miles de ellas, literalmente) en cualquiera de sus modos.

No existe escapatoria. El mes que viene volveremos a quedar enganchados en las garras de este nuevo «Tetris».



El juego mostrará su máxima capacidad de diversión en las partidas multijugador con cuatro participantes.



Lo Mejor

Tener una versión todavía más completa y variada del mejor puzzle de la Historia.

Lo Peor

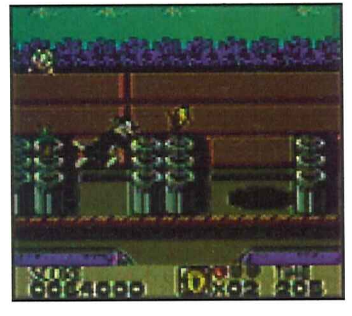
A los que no les guste esto de colocar fichas, les parecerá que es otra vez lo de siempre.

Primera Impresión 

■ INFOGRAMES ■ ACCIÓN

Looney Tunes

Lucas, Porky, Bugs Bunny y el resto de personajes de la Warner siguen protagonizando juegos para todas las consolas. Su próxima actuación estelar será este variadísimo juego de acción para la portátil de Nintendo.



▲ *Como siempre, Piolín tendrá que arreglárselas para evitar caer en las garras de ese lindo gatito.*

▲ *El pato Lucas protagonizará una fase de plataformas ambientada en una exótica isla.*

Plataformas, "shoot´em up", acción, y así hasta 7 situaciones de juego diferentes, tendrán que afrontar estos famosos personajes de dibujos animados en el próximo cartucho de Infogrames.

Basándose en las típicas situaciones de la serie de televisión -esquivar las trampas del Coyote, devorar con el Diablo de Tazmania todo lo que se nos ponga por delante, o evitar caer en las garras del gato Silvestre- los muchachos de Sunsoft han creado un juego que sorprenderá tanto por la variedad de objetivos como por su excelente nivel técnico.

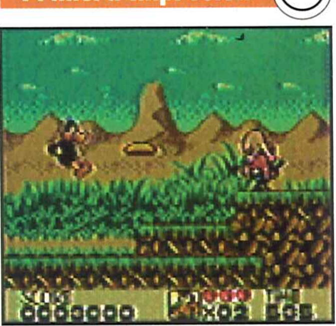
Game Boy Color
Octubre



Por supuesto, «Looney Tunes» atrapará a todos los fanáticos de estos personajes, ya que, además de mostrar una ambientación muy televisiva, durante su desarrollo nos encontraremos con la impresionante cifra de 512 personajes llegados a la portátil directamente desde los estudios de la Warner.

Por si esto fuera poco, el cartucho mostrará una dificultad bien ajustada y un control muy intuitivo, que seguro hará las delicias de los jugones más exigentes. Eso sí, aún tendremos que esperar al mes próximo para disfrutar de las aventuras de estos "dibus". Esto es t.t..t...todo amigos!

Primera Impresión



■ INFOGRAMES

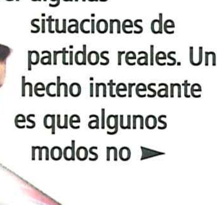
UEFA Striker

Pese a que todavía estamos casi en pretemporada, el género futbolístico ha adquirido últimamente un alto grado de protagonismo. En los próximos meses vamos a tener un buen número de novedades interesantes, y el saque inicial va a correr a cargo de este «UEFA Striker».

La apuesta de Infogrames en el género deportivo por excelencia responde al deseo de alcanzar la utopía del juego de fútbol perfecto: es decir, un título muy espectacular gráficamente, con multitud de detalles, animaciones, etc., y que además posea muchas posibilidades de juego (sin que ello repercuta en un control demasiado complicado).

De momento, para lograr el primero de los objetivos, Infogrames se ha hecho con la licencia oficial de la UEFA, lo que le permitirá incluir a los 45 clubes más famosos de Europa (entre ellos el Madrid, el Barça, el Atlético y el Celta de Vigo), así como a 30 selecciones nacionales, todos ellos con plantillas reales.

Habrá 9 modos de juego diferentes, desde ligas a torneos, pasando por una especie de "desafío", en el que habrá que resolver algunas situaciones de partidos reales. Un hecho interesante es que algunos modos no ➤







PlayStation
Octubre

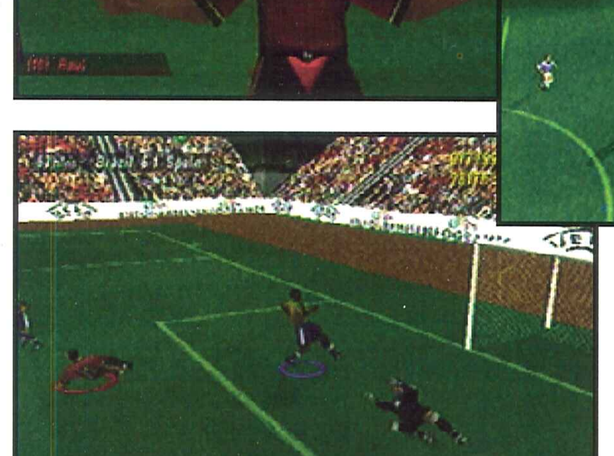
▲ El nivel gráfico rayará a gran altura, como se podrá apreciar en los uniformes de los jugadores o en la fiel reproducción de algunos estadios reales.

▶ El control será bastante asequible, lo cual no será un impedimento para la realización de todo tipo de movimientos.

Hace algunos meses ya os mostramos las primeras imágenes que nos llegaron de «UEFA Striker», pero al final su lanzamiento se retrasó. Por eso, ahora que por fin hemos recibido una versión jugable, volvemos a hablaros de él.







También será posible jugar bajo todo tipo de condiciones ambientales y climatológicas: de día o de noche, lloviendo e incluso con el campo nevado.



estarán activados al principio, y para acceder a ellos habrá que pasar algunas pruebas en el modo entrenamiento.

El manejo poseerá una sencillez mayor a lo habitual en este tipo de juegos, pues la intención de sus desarrolladores es que el jugador pueda disfrutar a fondo con él desde el primer momento. Sin embargo, según acumulemos horas de juego, descubriremos más y más posibilidades para perfeccionar nuestras jugadas, añadiendo nuevos pases o intentado otros tipos de remate, por ejemplo.

En definitiva, que la primera versión de este juego (recordad que también hay en preparación otras para Dreamcast y Game Boy Color), promete alzarse con uno de los primeros puestos en la tabla del disputado género balompédico. El mes que viene veremos el resultado.

Lo Mejor

Que tiene la intención de ser espectacular y a la vez muy jugable.

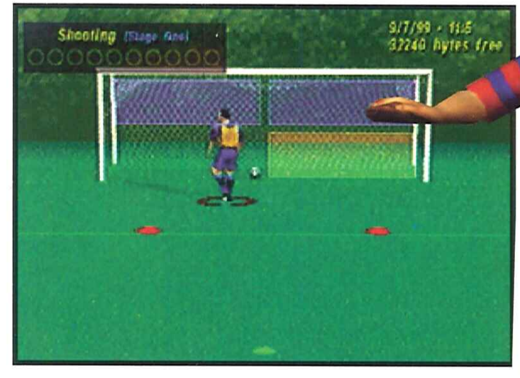
Lo Peor

La IA de la versión que probamos necesitaba mejoras.





Al disponer de la licencia de la UEFA, en el juego aparecerán los mejores clubes de nuestro continente, con plantillas reales incluidas.



El modo entrenamiento será muy importante, y no sólo para mejorar nuestra técnica. Mediante él, también podremos acceder a otros modos.



■ ACCLAIM ■ SOOT'EM UP SUBJETIVO

South Park

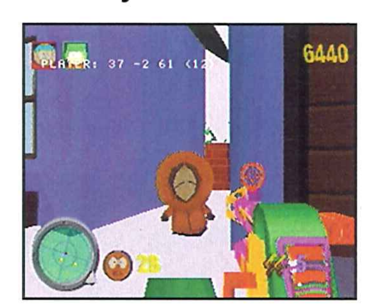
Tras su paso por Nintendo 64, muy pronto llegará a PlayStation la versión de este "shoot ´em up" subjetivo protagonizado por los 4 niños peor educados de la televisión. Por fin, los usuarios de la consola de Sony podremos decir... ¡Oh Dios mío, han matado a Kenny!



Todas las situaciones de «South Park» rozarán el absurdo, empezando por los extravagantes pavos-zombi.



El modo multijugador a pantalla partida será uno de los puntos fuertes de este compacto.



Todos los personajes de la serie harán su aparición en los distintos niveles del juego.



PlayStation

Octubre

"South Park" es la serie de animación para adultos más polémica, políticamente incorrecta... y con mayor éxito en Estados Unidos.
Las historias de cuatro chicos malhablados en un pueblecito marginal al que llegan los extraterrestres, han causado tal furor por aquellas tierras que en Acclaim se han decidido a meter a estos simpáticos personajes también en un juego para PlayStation.
Del mismo modo en que lo hicieron en N64, Cartman, Kyle, Stan y Kenny protagonizarán un original shoot ´em up subjetivo en tres dimensiones que destacará por lo disparatado de su desarrollo. Pavos de Navidad como enemigos, armas tan demoledoras como el "lanzavacas" o el disparador de desatascadores, y las mismas localizaciones de la serie de TV se darán cita en un juego repleto de comentarios subidos de tono -eso sí, con el pitido de censura para las palabras más fuertes- y que nos invitará a afrontar situaciones verdaderamente absurdas.
El punto fuerte de este compacto no residirá en su realización técnica, más bien flojilla, sino en su notable fidelidad a la serie, ya que su apariencia gráfica es casi exacta, todos los personajes harán alguna que otra aparición estelar durante el juego, y además podremos disfrutar de la banda sonora original.
Los fanáticos de la serie ya se pueden ir preparando, porque el hermano más corrosivo de «Doom» está a punto de llegar a PlayStation.

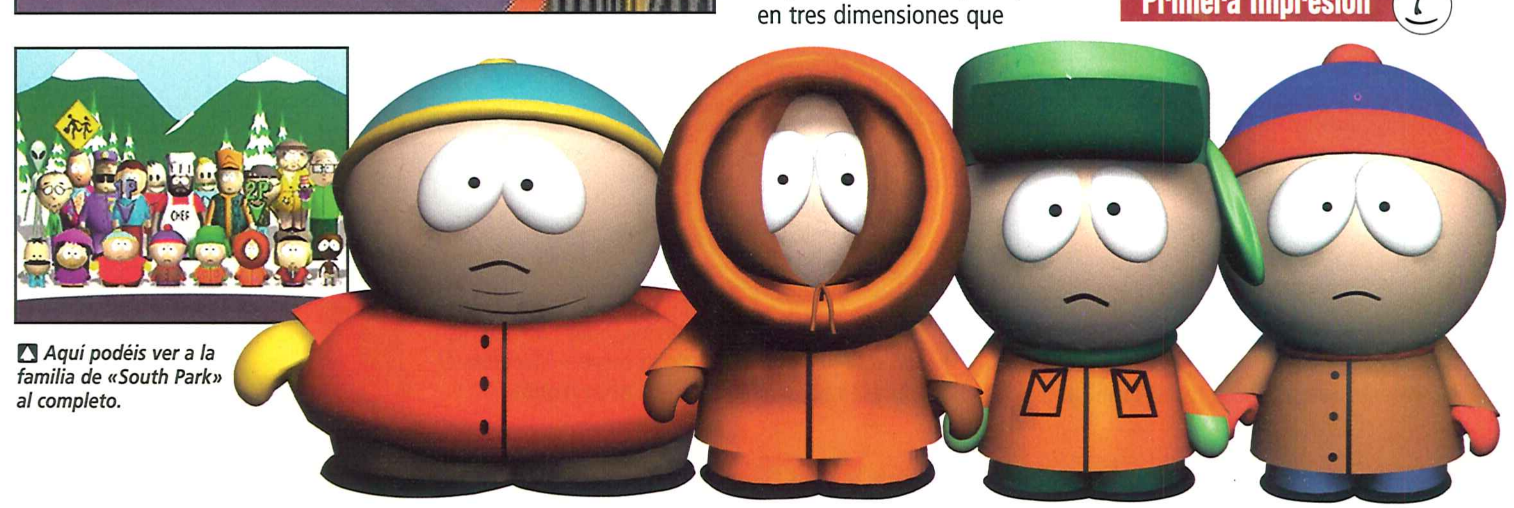
Lo Mejor

- El sarcástico sentido del humor de la serie.

Lo Peor

- La omnipresente niebla.
- El apartado gráfico resulta simple y algo repetitivo.

Primera Impresión 



Aquí podéis ver a la familia de «South Park» al completo.





DUAL SHOCK™





Bici GIANT • Camiseta • Gorra • Bolsa



En cada juego de NO FEAR para PlayStation encontrarás una tarjeta "RASCA Y GANA". No pierdas el tiempo, consigue tu copia y prueba tu suerte.

Afronta tus miedos. Prueba tus habilidades, tu equilibrio y tus nervios.

Corre a lo kamikaze, atraviesa desiertos, baja volcanes, ¡ve al limite!.

Sólo tú, contra los elementos,

Corre cuesta abajo. Derrapa en las curvas y olvida los frenos.

Estás jugando con No Fear Downhill Mountain Biking. Juega como un loco.

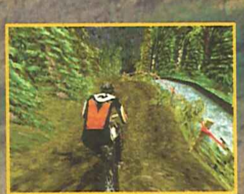
SI ESTÁS TAN LOCO, DEBERÍAS ESTAR ENTRE REJAS:

De la gente que puso a tu alcance Colin McRae Rally.











NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING™





Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid . Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 Asistencia al cliente: 91 384 69 70 . www.proein.com



Consola: Dreamcast   Compañía: Namco

Saludad al nuevo rey de la lucha

La bomba ha estallado en Japón. Sega necesitaba un juego que marcara distancias entre su consola y el resto, y Namco se lo ha dado. «Soul Calibur» no sólo es el mejor arcade de lucha que hayamos visto nunca. También es el juego que hará que muchos os decidáis a compraros una Dreamcast.

Soul Calibur



El juego

La conversión supera al original

El árbol genealógico de «Soul Calibur» se remonta hasta «Soul Edge», una recreativa que Namco lanzó a comienzos del 96 sobre la placa System 11. El juego sorprendió por el modelado de los personajes, su rapidez de movimientos y, sobre todo, por el sistema de lucha con armas que planteaba. Pronto tuvimos la correspondiente versión para PlayStation, que con el nombre de «Soul Blade» se convirtió en el mayor rival de «Tekken 2» por el trono de la lucha.
La evolución del juego nos ha llevado ahora hasta «Soul Calibur», la nueva entrega de la recreativa, que apareció en Japón en el tramo final del 98 y tardó unos meses más en llegar a nuestro país. Éste es el juego en el que se basa la versión de Dreamcast, pero si el arcade corre sobre System 12, una placa que se caracteriza por su versatilidad para trasladar los juegos a PlayStation, la superior potencia del hardware de Dreamcast ha permitido a Namco realizar una versión doméstica que por primera vez supera en calidad técnica al original. Se trata de su gran obra maestra, un juego al que todos consideran ya como el digno sucesor de «Tekken 3».

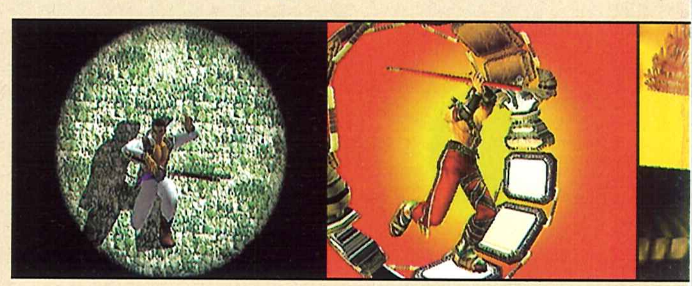




La intro

Una presentación por todo lo alto

Namco no ha utilizado secuencias de FMV para la intro de «Soul Calibur».En su lugar asistimos a un desfile de imágenes de gran calidad, pero lo asombroso es que el juego en acción tiene el mismo aspecto.







El argumento

Dos espadas malditas

La historia de «Soul Calibur» nos habla de dos espadas gemelas con poderes sobrenaturales llamadas "Soul Edge". Muchos buscan poseerlas, pero es el capitán Cervantes, un pirata español, el primero en encontrarlas. Sin embargo, pronto se desata una lucha encarnizada por el preciado tesoro, y una de las espadas se rompe en pedazos.
A partir de ahí, la que queda intacta extiende su maldición sobre todo el que se acerca a ella...







Los modos de juego

Premios para los mejores





El panel de modos de juego de «Soul Calibur» está encabezado por el tradicional modo historia, que recompensa con la aparición de nuevos personajes -que junto con los 10 iniciales, pueden superar la veintena- a los que lleguen hasta el final. El resto de modos incluyen desde los inevitables combates para dos jugadores, o el torneo por equipos de hasta ocho personajes, hasta otros más sofisticados que llegan hasta la conexión a Internet. En el llamado "mission battle", tenemos que poner a prueba nuestra maestría frente al Edge Master, una especie de maestro de las artes marciales que premia con puntos nuestros aciertos. Estos puntos podemos canjearlos después en el "museum mode" por escenas renderizadas, perfiles de los personajes, etc.

Los escenarios

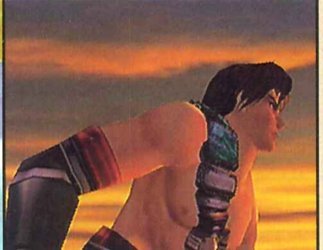
El reino de la tercera dimensión

Una de las mejoras más llamativas que incluye la versión de «Soul Calibur» para Dreamcast es el superior diseño de sus escenarios.
Frente a las 2D que presentaban los fondos de la recreativa, ahora la acción transcurre en decorados totalmente tridimensionales, a los que también se han añadido más elementos para que aumente su profundidad.
La cristalina resolución de las texturas y el nivel de detalle de cada estructura arquitectónica le ponen el toque maestro a unos entornos inmejorables.





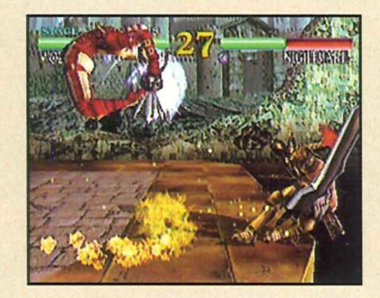




La aparición de «Soul Calibur» supone un salto de calidad que sitúa a Dreamcast por encima del resto de consolas actuales

Los movimientos

Más golpes, realismo mejorado









El número de movimientos y golpes especiales que pueden realizar los luchadores de «Soul Calibur» ha aumentado con respecto a la versión arcade, lo que nos sitúa ante un enorme potencial atacante. Las armas, por supuesto, son un elemento fundamental en los combates, que se desarrollan con una fluidez y una naturalidad sólo posible gracias al absoluto realismo de las animaciones y a la extrema suavidad del control analógico.

Los gráficos

Namco monta su mayor espectáculo

El despliegue visual que hace «Soul Calibur» desde el momento en que se conecta supone el mayor espectáculo al que hayamos asistido nunca en una consola de videojuegos.
Los personajes son grandes, redondos, perfectamente modelados, no existen pixels ni unión de bloques por ninguna parte, y la expresividad de sus caras cuando la cámara se les acerca tras los combates pone los pelos de punta.



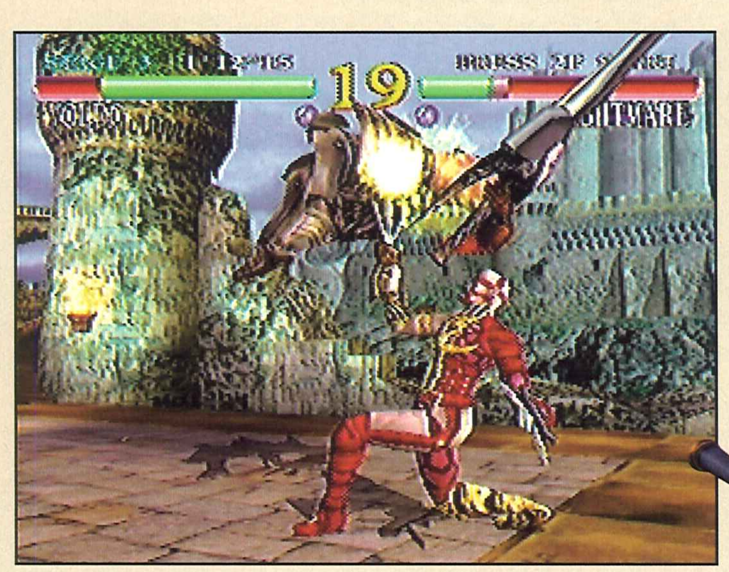


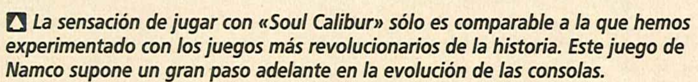




Con este juego, Namco puede llevar al éxito a la consola de Sega, como ya hizo en su día con la serie «Tekken» para PlayStation







La sensación de jugar con «Soul Calibur» sólo es comparable a la que hemos experimentado con los juegos más revolucionarios de la historia. Este juego de Namco supone un gran paso adelante en la evolución de las consolas.







Los efectos de luz

Maestros de la iluminación









El papel de la luz en el juego es impresionante. Y no nos referimos sólo al amplio abanico de llamaradas, chispazos, resplandores y destellos de todo tipo que acompañan a muchos golpes. Hablamos también del tratamiento independiente de los focos de luz, capaces de situar a los luchadores a contraluz cuando giran, o de reproducir perfectamente sus sombras.



En el juego veremos caras conocidas como Sophitia y Cervantes -de «Soul Blade» o Yoshimitsu de «Tekken»

Ventas en Japón

El gran revulsivo de Sega



«Soul Calibur» se puso a la venta el pasado 5 de agosto en Japón -nosotros fuimos de los primeros en hacernos con el juego-, y se espera que las ventas alcancen pronto la cifra de 300.000 unidades. Éste es el primer juego que ha conseguido despertar realmente el interés masivo de los nipones por Dreamcast, y prueba ello es que el valor de las acciones de Sega y Namco en la bolsa de Tokio subieron el día del lanzamiento. En Akihabara, como veis, la expectación era plena.





Consola: PlayStation Compañía: Square

El mejor rol para PlayStation

Cada vez que se anuncia un trabajo de Square para PlayStation, todos los amantes del rol suspiran por comprobar de qué son capaces los creadores de «Final Fantasy VII». Esta secuela de un gran éxito de Super Nintendo puede convertirse en un nuevo mito dentro del género.

Chrono Cross

El comienzo

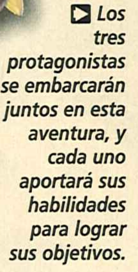
Chrono Trigger

El antecedente de «Chrono Cross» apareció para Super Nes en 1995, pero sólo estuvo disponible en tierras niponas. «Chrono Trigger» surgió como fruto entre la colaboración de tres auténticos maestros, Akira Toriyama (el de "Dragon Ball"), Yuuji Horii, e Hironobu Sakaguchi, y consiguió vender más de 2'5 millones de unidades en su lanzamiento. Después de 4 años, Square se ha decidido a lanzar su segunda parte en PlayStation, contando para ello con un equipo no menos impresionante, entre los que destacan los creadores de «Final Fantasy I, II, y III», «Xenogears» y los encargados de las CGs que trabajaron en «FF VII y VIII».

Los personajes

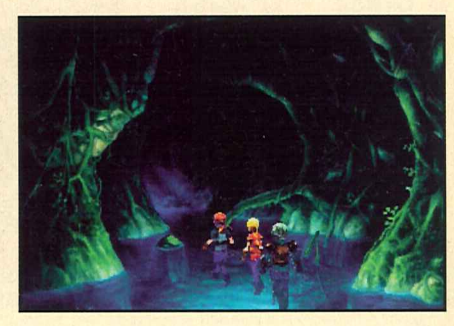
El trío de héroes

Los protagonistas de este juego de rol serán tres extraños personajes unidos por el destino. Serge, el joven líder de este grupo, se verá inmerso en una aventura interdimensional. Una vez que pase al otro lado conocerá a Kid, la heroína del grupo, una chica muy fuerte armada con un cuchillo que seguirá a Serge a todas partes, y que oculta una extraña relación con Yamanelko, el tercero de los aventureros. Este personaje es una extraña mezcla entre gato y humano, y ser mostrará como un ser de sangre fría encargado de los trabajos sucios, y guardará un oculto rencor hacia Kid. Él controlará las artes mágicas y será ayudado en su misión por los seres de la Montaña de los Monstruos.



Los tres protagonistas se embarcarán juntos en esta aventura, y cada uno aportará sus habilidades para lograr sus objetivos.





La aventura

Una puerta entre dos mundos

La base del argumento principal de esta aventura será el viaje entre ambos mundos, de modo que el desarrollo no estará determinado de modo lineal, sino que cambiará según el mundo en el que llevemos a cabo nuestra misión. Ambas dimensiones estarán unidas por un sistema llamado "Dual Link Scenario System" que permitirá apreciar en una dimensión, los cambios que hayamos llevado a cabo en la otra. Seremos nosotros quienes escogeremos qué puertas dimensionales atravesamos para cumplir cada misión.



La mayor parte de las escenas del juego serán mostradas en pantalla mediante una astuta mezcla de 2D y 3D, con unos resultados excelentes.



El nivel de detalle en todo el juego será sorprendente. Los programadores han conseguido efectos increíbles jugando con luces y sombras.





Durante el juego, se podrán sentir los cambios de la noche al día, de manera que la historia parecerá ocurrir en tiempo real.

Square está completando un juego de rol con un atractivo aire de modernidad, que poco tiene ya que ver con los primeros RPG´s para PlayStation.



Los combates

Un nuevo sistema





El sistema de combate de "Chrono Cross se aleja de todo lo que hemos podido ver hasta ahora en un juego de rol, y nada tienen que ver con los clásicos turnos de sus antecesor. En lugar de eso o de los combates de acción, los enfrentamientos se desarrollarán en tiempo real, al estilo de los juegos de estrategia. De este modo podremos asignar un enemigo a cada personaje, que irá combatiendo mientras sus compañeros le ayudan, invocan conjuros o utilizan algunos items. Las animaciones de los protagonistas y de sus enemigos serán soberbias.

El héroe que llegó del lado oscuro



Por fin llega hasta nuestra Nintendo 64 el esperadísimo «Shadowman», un cartucho con el que Acclaim nos introduce en un mundo macabro de horror y sangre. Sólo si sois unos valientes soportaréis el encontraros cara a cara con los peores asesinos de la Historia.

La primera impresión que produce «Shadowman» nada más conectar la consola nos transmite al instante lo que vamos a encontrar en este cartucho: su elaboradísima y larga secuencia de presentación nos sitúa ante una complicada historia de terror, mientras asistimos a una sucesión de imágenes de muy alta calidad técnica en las que aparecen multitud de personajes oscuros y se entremezclan la dimensión real y el mundo de los muertos.

A partir de ese momento, descubrimos que todo gira en torno a una complicada profecía que trata sobre el advenimiento del fin del mundo y un ejército de almas oscuras a las que tenemos que enfrentarnos en nombre de Agnetta, la hechicera vudú que convirtió a nuestro personaje, Mike Le Roi, en Shadowman. Para poder cumplir esta misión, los muchachos de Acclaim nos sumergen en una aventura de acción en 3D en la que el mundo real, el de los muertos y el Asylum (un manicomio habitado por los seres más monstruosos que sirve de enlace entre ambos), se convierten en nuestro hogar a lo largo de más de 20 niveles.



SOBRESALIENTE EN TÉCNICA

Pero «Shadowman» no es un juego convencional. El desarrollo de la aventura cuenta con una realización técnica excepcional, en la que las transparencias, los efectos de luz, y sobre todo los enormes escenarios sin asomo de niebla, empujan hasta el límite la expansión de memoria de la Nintendo 64.

Y las innovaciones tampoco faltan a nivel jugable. Así, nos encontramos con un héroe ambidiestro, capaz de usar las dos manos simultánea e independientemente, lo que le dota de unas enormes posibilidades de acción. A los clásicos movimientos de trepar, nadar, saltar y agacharse, se une la posibilidad de alumbrarnos con una antorcha mientras activamos interruptores, nos descolgamos o disparamos con la otra mano. Para ello, Mike Le Roi ha sido dotado de movimientos "flexibles", que permiten cualquier tipo de acción sin que por ello sus animaciones resulten bruscas o antinaturales.

Eso sí, no esperéis que «Shadowman» sea una aventura relejada, ya que mantiene un ritmo trepidante, lleno de enfrentamientos y saltos, que no deja un segundo de respiro y apuesta siempre por la espectacularidad.

Por otra parte, el comportamiento del resto de personajes no desmerece en absoluto de lo dicho para el ➤

- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **10.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Los peores asesinos de la historia









Jack "el destripador", Ted Bundy, Ed Gein... Los enemigos finales de «Shadowman» son los asesinos más temibles del mundo real, que han sido reclutados por Legión para traer el apocalipsis a la Tierra. El héroe de Nueva Orleans será el único capaz de derrotar a tan siniestras criaturas, gracias a sus poderes de la sombra.



Al superar cada nivel, tenemos acceso a diferentes secuencias de animación.



La inteligencia artificial de los enemigos les hace ser muy peligrosos.



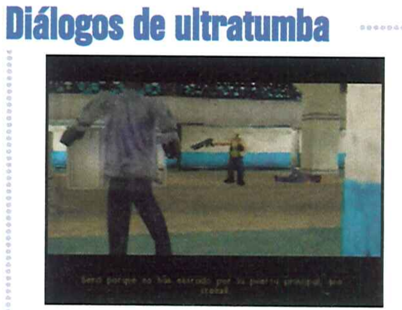






Los efectos de luz en tiempo real son realmente espectaculares, y juegan un papel importante en los enfrentamientos.

Diálogos de ultratumba





Para seguir el desarrollo de la historia, podemos entablar diálogos con algunos personajes. Eso sí, los textos están traducidos, pero no doblados.



«Shadowman» es un juego que combina una magistral REALIZACIÓN TÉCNICA con un argumento de auténtica PESADILLA.



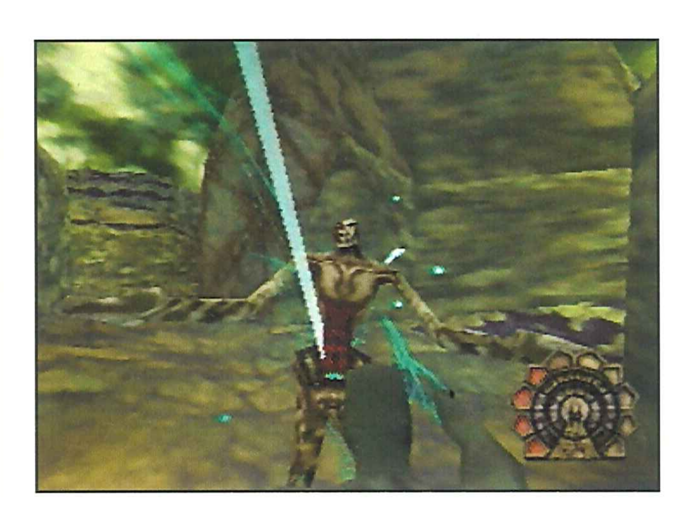
La intro de «Shadowman» es la más larga y elaborada que hemos visto en N64. Todo un anticipo de lo que nos espera después.

El héroe ambidiestro





Uno de los detalles mejor cuidados de «Shadowman» es la posibilidad de que nuestro personaje actúe independientemente con cada mano. De este modo, gracias a un intuitivo menú al que podemos acceder en cualquier momento del juego, tenemos la posibilidad de asignar a cada una el uso de las armas o instrumentos que previamente hayamos recogido.









Todos los escenarios están repletos de detalles macabros y toques "gore", que ayudan a reforzar el aspecto oscuro de «Shadowman».

Alternativas: *Sólo «Castlevania 64» tiene un estilo de juego parecido. Sin embargo el oscuro héroe de Acclaim protagoniza un juego más complejo y mejor realizado técnicamente. La mejor opción dentro de las aventuras 3D.*



Gracias a las cartas del tarot se nos irá desvelando la profecía de Nettie.

➤ protagonista. A lo largo del juego nos encontramos con multitud de criaturas magistralmente animadas (preparáos para tragar saliva al ver cómo uno de los carniceros corre hacia vosotros empuñando un gancho en cada mano), y que además hacen gala de una notable inteligencia artificial. Junto a ellos aparecen también otros secundarios con los que conversamos para que nos ayuden en nuestra misión.

UNA ATMÓSFERA ASFIXIANTE

Sin embargo, el impacto de estas criaturas hubiera sido mucho menor si no contaran con una ambientación tan elaborada. Desde el calor agobiante de los pantanos de Nueva Orleans, hasta la claustrofóbica sensación de caminar por los conductos de ventilación del Asylum, cada uno de los niveles -que debemos recorrer una y otra vez- cuenta con un diseño muy efectista. Añadidles una extensión enorme y tendréis el mejor trabajo con los escenarios que hemos podido disfrutar en la consola de Nintendo.

Otro de los indudables atractivos es la historia que envuelve el juego, y que resultará familiar para los aficionados al cómic. Enemigos que son asesinos reales, dos mundos entrelazados, gran cantidad de diálogos que van desvelando la historia (¡lástima que sólo estén subtitulados!) y un protagonista que se mueve ambiguamente entre el bien y el mal. Sin embargo, su complicación y la práctica ausencia de opciones hacen que no terminemos de entrar en la trama, que al final aparece sólo como elemento accesorio a una aventura muy bien realizada.

A todo esto debemos añadir algunos detalles "gore" y un vocabulario de lo más explícito, que completan un cartucho para el público adulto. No nos extraña que esté recomendado para mayores de 18 años.

Por lo dicho hasta ahora, éste podría haber sido el mejor juego del año para Nintendo 64. Sin embargo, le faltan algunos detalles para terminar de cuajar. En nuestra opinión, por ejemplo, deberían haber introducido algún puzzle en su desarrollo, y también podrían haberse esforzado por ajustar un poco más la dificultad (el juego alterna niveles que son poco más que un tutorial con otros de una complicación desmedida).

En cualquier caso, si podéis pasar por alto estos defectillos y os atrae la historia, no dudéis en adentraros en el tétrico mundo de «Shadowman».

David Martínez





El juego nos permite libertad total de movimientos por los escenarios en 3D.







Éste juego es para ADULTOS, tanto por la VIOLENCIA de algunas imágenes, como por su COMPLICADO argumento.



Shadowman es capaz de las más variadas acciones, desde trepar o disparar, hasta bucear bajo el agua.



Según progresemos en el juego, seremos capaces de ir abriendo puertas a nuevos mundos.





Caminando entre dos mundos





El oso de peluche de nuestro hermano es la puerta que ha escogido la bruja Nettie para que pasemos de un mundo a otro. En cualquier momento podemos utilizar este osito de vudú para regresar a un nivel que ya hayamos completado, o para visitar el mundo de los muertos.

Gráficos: 93

Escenarios enormes con casi total ausencia de niebla, efectos de luz en tiempo real, y unos personajes muy bien animados, recrean un mundo de auténtica pesadilla.

Sonido: 89

Las siniestras -y escasas- melodías encajan a la perfección con el tono general del juego, y los efectos de sonido son de lo mejor que hemos podido disfrutar en esta consola. Una lástima que no esté doblado.

Jugabilidad: 90

El control de ambas manos, unido a los movimientos "flexibles" de nuestro personaje, hacen que controlar a Shadowman sea una auténtica delicia. Sin embargo, un movimiento de la cámara más suave y una perspectiva más elevada hubiesen facilitado enormemente algunos saltos.

Diversión: 89

Su elaborado argumento y la variedad de escenarios y personajes hacen que nos "enganchemos" muy pronto a «Shadowman». La duración es enorme, pero la dificultad no está bien ajustada, y eso puede desanimar a los menos hábiles.

Opinión:

A su absorbente y terrorífico argumento se une una brillante realización técnica, que convierte a «Shadowman» en uno de los títulos más fuertes para N64. Nos encontramos ante una aventura para adultos, a la que sólo le faltan un mejor ajuste de la dificultad y algunos retoques en el movimiento de las cámaras para ser una obra maestra.

Valoración 92

"Apatrullando" la ciudad

G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE

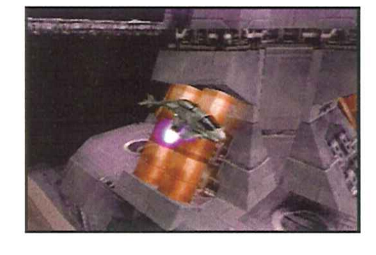
La guerra de las Corporaciones ha terminado. Las bandas criminales se han hecho ahora con el control de las ciudades, y sólo los miembros de la G-Police son capaces de mantener el orden en las calles. Ponte a los mandos de tu nave, porque el afamado título de Psygnosis regresa con fuerza.

En el futuro, el trabajo de policía no tendrá nada que ver con comer donuts dentro de un coche patrulla. Pilotar diferentes vehículos de combate mientras erradicamos el crimen en las calles a golpe de gatillo, es la propuesta de los chicos de Psygnosis para la esperadísima secuela de «G-Police».

Al igual que ocurría en el primer juego, la acción tendrá lugar en unos espectaculares escenarios 3D al más puro estilo "Blade Runner" y estará estructurada en pequeñas misiones -escoltar un vehículo, vigilar un edificio, eliminar una banda criminal...- que al final se reducen a tener siempre el dedo listo para disparar a toda nave enemiga que se nos ponga a tiro.

De nuevo acción, simulación y algunos toques de estrategia irán de la mano por los gigantescos mapeados en los





que debemos cumplir las misiones que se nos asignen (en castellano) desde la central.

ALGO MÁS QUE NUEVAS MISIONES.

Pero Wheel Haus, el grupo de programación, no se ha limitado a crear nuevas misiones para el «G-police» original, pues además de realizar algunas mejoras técnicas, como son el hecho de que el horizonte se genera con una mayor suavidad, (con lo que se disminuye la sensación de estar volando hacia un muro negro), o que los escenarios presentan una variedad de ambientes y objetivos mucho mayor, ahora dispondremos de 4 vehículos diferentes para realizar nuestras misiones, como son un helicóptero, una aeronave, un blindado y un Mech.

Pero aún hay más. El sistema de control -uno de los puntos débiles de la primera versión- ha sido revisado y ahora es mucho más sencillo y jugable. Además, el juego cuenta con una interesante base de datos que contiene imágenes de los vehículos, músicas, vídeos y niveles extra, y, por si esto fuera poco, el número de naves enemigas y vehículos civiles que encontraremos circulando por las diferentes cúpulas también se ha aumentado.

Por otro lado, pese a contar con un CD menos que el primer «G-Police», a lo largo de sus 30 niveles podremos disfrutar de unas espectaculares secuencias de vídeo en las que se nos irá desvelando un argumento de lo más interesante, y que contribuirán a que quedemos "enganchados" desde el primer momento.

Una dificultad ajustada al milímetro, y una acción mucho más intensa -sin momentos de espera entre misiones-, redondean esta genial combinación entre "shoot ´em up" y simulador.

David Martínez



A lo largo y ancho del juego podremos disfrutar de unas espectaculares escenas de vídeo en las que se nos irá desvelando el interesante argumento.

- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **Psygnosis**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Cuatro vehículos diferentes



Además de una versión mejorada del helicóptero que ya pudimos pilotar en el primer «G-Police», ahora contamos con tres vehículos más para restablecer el orden en las calles. Un carro blindado, una nave espacial y un poderoso Mech nos servirán para barrer a cuantos miembros del sindicato del crimen se nos pongan por delante. Además, cada uno de ellos mostrará su propio comportamiento y un sistema de control.



Partiendo del desarrollo de su antecesor, «G-police 2» muestra un aspecto visual mejorado, y mayor variedad de naves y objetivos.

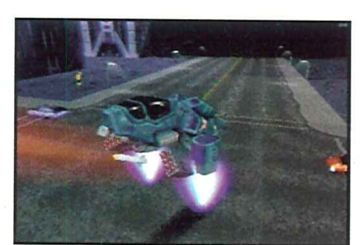


Explosiones y efectos de luz completan el atractivo aspecto visual de este espectacular "shoot ´em up".



El tamaño de algunos enemigos es realmente impresionante.













Con nuestros 4 vehículos podremos movernos con entera libertad por los enormes escenarios tridimensionales de ambientación futurista.



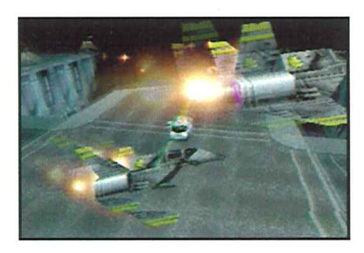


El diseño de las ciudades de cada cúpula es realmente espectacular: nada que envidiarle a las mejores películas de ciencia-ficción.



El ritmo de los combates es auténticamente frenético. Además de controlar nuestra nave, tendremos que dirigir al escuadrón de G-police.





Además de los textos, también podremos disfrutar de las voces en castellano. Todo un detalle por parte de Sony España.



La base de datos







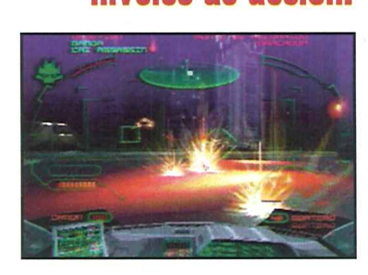


A medida que avancemos en el juego, una base de datos nos irá permitiendo el acceso a nuevos niveles de bonus. Además, bocetos del diseño de los vehículos, los vídeos del juego, las melodías e incluso una serie de niveles extra, estarán disponibles cuando consigamos terminar «G-police 2».

Alternativas: *Si prefieres el combate espacial, «Colony Wars Vengance» se encuentra a mayor nivel técnico y jugable, aunque si te atrae más "apatrullar" ciudades futuristas «G-Police 2» es un gran juego que está bastante por encima de su primera parte.*

«G-police 2» es un espectacular shoot´em up que ofrece unos altísimos niveles de acción.





En algunas misiones nuestra labor no consistirá simplemente en disparar a todo lo que se mueva, sino que, por ejemplo, tendremos que investigar la carga de las naves civiles y su itinerario.

Con buenas perspectivas



Aunque se ha perdido una vista respecto a la versión anterior, ahora contamos con dos interiores (con o sin cuadro de mandos), y dos exteriores, que han ganado en jugabilidad.

Gráficos: 84

El diseño de naves y escenarios resulta magistral, aunque el horizonte se genera demasiado cerca y el campo de visión es reducido. Las explosiones y efectos de luz están a la orden del día.

Sonido: 83

Música y efectos encajan perfectamente en el ambiente futurista de la acción, aunque quizás las melodías resulten un tanto repetitivas. Por otro lado, el doblaje de las voces a nuestro idioma es de gran calidad.

Jugabilidad: 86

Uno de los aspectos que más ha mejorado respecto a la primera parte. Todos los vehículos se pueden dominar con un poco de práctica, aunque se echa en falta alguna función más en el mando.

Diversión: 84

Las misiones están estructuradas en distintos objetivos, lo que añade variedad al desarrollo básicamente "shoot´em up" del juego.
La dificultad es progresiva y está muy bien ajustada.

Opinión:

«G-police 2» no nos ha sorprendido en exceso, pues su planteamiento, desarrollo y ambientación recuerdan bastante a lo que pudimos disfrutar en la primera parte. Sin embargo, las mejoras que incorpora respecto al primer «G-police» -sobre todo en la jugabilidad y en la variedad de naves y objetivos-, y su ritmo mucho más rápido y repleto de acción, justifican de sobra su lanzamiento.
Si te gustó el primer juego, éste te encantará. Frenético.



TONIC TROUBLE

Ed, el ingenio ...

TOMATES

¡AY QUE BUENO!

PC:
DISPONIBLE EN OCTUBRE
N64:
DISPONIBLE

Super Ed ¡la fuerza!







Tonic Trouble: el nuevo juego de aventuras para Pc y Nintendo 64

http//www.tonictrouble.com

Ubi Soft

El cocodrilo sigue en (plata)forma

Está claro que las plataformas son cosas de animales. El marsupial Crash, el lagarto Gex o los monos de «Ape Escape» se reparten un pastel al que ahora se suma un viejo conocido. ¡Agarraos fuerte: ha vuelto el cocodrilo!





El debut de Croc en PlayStation no estuvo mal, pero su retorno le supera ampliamente.

Lo que ocurre es que el personaje tiene tirón, y en Argonaut han pensado que este cocodrilo puede dar mucho más juego.

La inspiración le viene a «Croc 2» de la acera de enfrente, y no nos entendáis mal. Lo que queremos decir es que se nota la influencia de Nintendo en muchos momentos. Para empezar, la de «Super Mario 64», aunque cualquier juego de plataformas 3D actual sigue las líneas maestras que dictó el señor Miyamoto. Pero también hay reminiscencias de «Banjo-Kazooie» (en un momento dado, Croc recibe la ayuda de un Gobbo al que transporta en su mochila), y hasta de «Pilotwings» (nuestro amigo también planea en ala delta).

PLATAFORMAS 100%

Toques "nintenderos" aparte, «Croc 2» calca el libro de estilo del género: personajes simpáticos, gráficos muy coloridos, escenarios-tipo y todas las modalidades de plataformas imaginables. No ganará medallas a la intrepidez innovadora, pero hay que valorarle el acierto a la hora de jugar sus bazas.

La aventura se divide en cuatro grandes áreas, que tienen una zona central desde la que elegimos en qué nivel entrar. La factura técnica de este plataformas pasa por unas texturas muy sólidas, aunque sea a costa de perder visibilidad en la lejanía, y por un control no muy rico en movimientos, pero eficaz cuando te acostumbras al vaivén de la cámara. Nos ha gustado también cómo aprovecha el Dual Shock para crear algunos efectos, como las pisadas del protagonista sobre ciertos terrenos.

En cuanto al nivel de dificultad, «Croc 2» es engañoso. Es fácil pensar: "buah, tres saltos bien coordinados y listo", pero la longitud de los escenarios y la acumulación de toques tontos nos devuelven al principio del nivel con más frecuencia de la prevista. Desgraciadamente, los enemigos no abundan, y ni siquiera los jefes finales oponen mucha resistencia. Lo que Croc "vende" en su vuelta es un juego largo y divertido. Vale que es algo infantil y que no rompe moldes, pero está bien hecho y resulta muy aprovechable.

Javier Abad





⊙ Tipo: **Plataformas**
⊙ Compañía: **Argonaut**
⊙ Distribuidora: **Electronic Arts**
⊙ Precio: **7.490 ptas.**
⊙ Jugadores: **1**
⊙ Idioma: **Castellano**

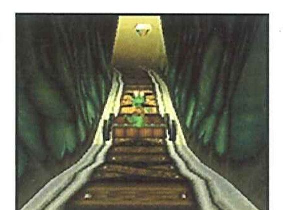
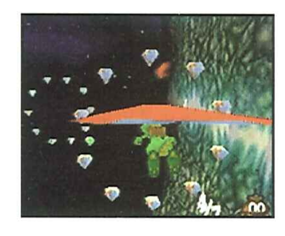


Antes de entrar a cada nivel, un Gobbo nos indicará qué objetivos debemos cumplir. En la versión final, los textos estarán en castellano.

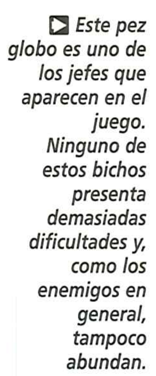


La tienda es una visita obligada. Allí podemos mejorar nuestro salto o aumentar nuestra barra de energía.

Brigada motorizada Croc


Aunque las plataformas son el alma del juego, hay algunos niveles que obligan a Croc a hacer algo más que saltar. Estos que veis aquí son algunos escenarios en los que nuestro cocodrilo tiene que ponerse a pilotar algún vehículo (si es que a una bola de nieve también se le puede llamar así).




Este pez globo es uno de los jefes que aparecen en el juego. Ninguno de estos bichos presenta demasiadas dificultades y, como los enemigos en general, tampoco abundan.

A Croc hay que valorarle su SIMPATÍA y el arte con que plantea SITUACIONES PLATAFORMERAS. Es todo un MAESTRO del género.





Alternativas: *«Crash Bandicoot 3» y «Ape Escape» son más originales que «Croc 2». El tercer puesto en el escalafón se lo disputa con «Gex», aunque el juego del cocodrilo tiene una apariencia algo más infantil.*



Gráficos: 85

El mundo de Croc es gracioso y lleno de color. Los escenarios están plantados con firmeza, aunque los horizontes se difuminan mucho. A Dante, el enemigo de Croc, le hace falta contratar más secuaces, porque los rivales no abundan.

Sonido: 77

Incluye todos los "¡yippies!" y gritos similares imprescindibles en todo juego de plataformas que se precie. Es la música lo que falla, porque nunca le coge el aire a lo que vemos en pantalla.

Jugabilidad: 84

Croc no tiene muchos movimientos, pero se las apaña perfectamente con el salto y poco más. El control es bueno, aunque los alocados movimientos de la cámara a veces juegan malas pasadas.

Diversión: 87

Es un juego que entretiene sin salirse del guión. Los vehículos le ponen algo más de variedad al desarrollo, pero que sepáis que lo que ofrece son plataformas, plataformas y más plataformas.

Opinión:

Es posible que «Croc 2» no esté entre las obras maestras de PlayStation, pero eso no nos impide afirmar que es un excelente juego de plataformas, con un talante alegre y una correcta realización técnica. Si os gusta este género, sabed que la segunda aventura del cocodrilo cumple todo lo que viene en los manuales de estilo. También es cierto que podría haber sido un poco más audaz en su planteamiento, pero con lo que tiene, le basta y le sobra para sobresalir.

Valoración 85

La madre de todas las batallas

COMMAND & CONQUER

Después de haber dado nombre a toda una saga, el pionero de la estrategia en tiempo real regresa para protagonizar el primer cartucho de estrategia en N64.

Vaya por delante que no soy de los que piensan que la estrategia es un género menor en el mundo de los videojuegos, es más, considero que pocos planteamientos pueden ser tan atractivos -y divertidos- como dirigir a todo un ejército en el combate. Hechas estas aclaraciones, se entiende que acogiese con grandes esperanzas la aparición del primer juego de este género para N64, y tengo que decir con satisfacción que no me ha decepcionado en absoluto.

MANTENIENDO SUS VIRTUDES. Con un sistema de juego que no ha variado respecto a sus antecesores en PC y PlayStation -basado en el control simultáneo de unidades a las que se les asigna una misión con un puntero, mientras el enemigo actúa haciendo gala de una gran IA- este «C&C» ha ganado, con el salto al cartucho, importantes mejoras visuales y jugables.

En primer lugar nos vamos a encontrar con un modo en alta resolución que, si bien no soluciona el problema del tamaño de las tropas, aumenta la definición de nuestros soldados (uno de los principales problemas de las versiones de consola respecto al PC). Además los movimientos de la cámara son ahora mucho más suaves, con lo que la jugabilidad ha ganado algunos enteros.

Sin embargo, de poco servirían estas mejoras si el juego no mantuviese el sistema de control que le ha convertido en un mito. La intuitiva asignación de tropas, el sistema de menús, y la optimización del control con el pad (aunque echemos en falta el ratón), permiten que las batallas sean muy dinámicas, pudiendo mantener varios frentes y una producción armamentística constante, por lo que la acción no queda en ningún momento desvirtuada.

Por lo demás, Los NOD, y la GDI siguen diversificando sus fuerzas entre la recolección, la producción de armas y el combate, lo que le da al juego un aspecto muy completo y exigirá de nosotros una gran atención y habilidad.

El desarrollo de todos los niveles sigue una mecánica muy similar, pero gracias a una dificultad muy bien ajustada y al gran número de edificios y unidades, no se hace monótono. Además, el cartucho de Westwood ofrece una enorme duración: a la posibilidad de terminar el juego con los dos ejércitos, se le une el modo de operaciones especiales, en el que debemos controlar un comando especial e infiltrarnos en las líneas enemigas.

Por todo lo anterior, esta revisión del clásico de la estrategia en tiempo real se convierte en un excelente juego para inaugurar este género en la consola de Nintendo.

David Martínez





Tipo: **Estrategia**
Compañía: **Westwood**
Distribuidora: **Nintendo**
Precio: **9.490 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Inglés**

El cuartel general





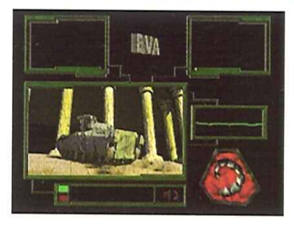

Antes de entrar en combate deberemos construir nuestra base con los edificios de producción y recolección de mineral.

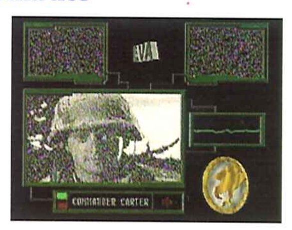




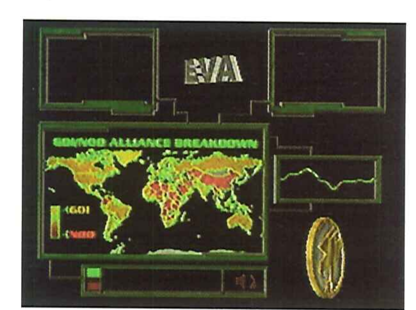
El asedio del cuartel enemigo es el objetivo final de nuestras misiones.

Eva: Información en combate





Eva es el nombre de la red de información que se encarga de transmitirnos los datos previos a cada combate mediante algunas escenas de video digitalizadas. Cada ejército dispone de su propia terminal e informadores, que nos darán las instrucciones de la campaña, aunque eso sí, en perfecto inglés.



«Command & Conquer» combina a la perfección el combate con otros aspectos más "económicos" como la recolección de mineral o la producción de armamento.






Cuerpos de élite




En el modo de Operaciones Especiales, nuestra labor será dirigir a un pequeño comando infiltrado en las líneas enemigas. Para ello, también podremos escoger entre los NOD y la GDI, aunque esta vez, sin la posibilidad de producir tropas, instalar nuestra base, o recoger las reservas de Tiberium.

Alternativas: *Hasta que llegue «Starcraft», «Command & Conquer» es el único (y muy digno) representante de la estrategia en tiempo real en Nintendo 64.*



Gráficos: 74

Los personajes son casi microscópicos y los escenarios algo repetitivos, pero mejoran sensiblemente en el modo alta resolución. El movimiento de la cámara es suave y permite un perfecto seguimiento.

Sonido: 76

Músicas de corte marcial y efectos de sonido que cumplen, aunque el petardeo de los disparos puede llegar a cansar. Se echa en falta la traducción de las voces.

Jugabilidad: 85

Aunque lo ideal hubiera sido disponer de un ratón, el control con el pad no se hace complicado. La ajustada dificultad y la sencillez de sus menús ayudan a que nos hagamos con los mandos desde las primeras partidas.

Diversión: 87

Que no os asuste la palabra "estrategia". Lo que este juego nos propone en el fondo no es otra cosa que es auténtico ejercicio de agilidad mental. Y resulta realmente divertido.

Opinión:

Con los aspectos visuales mejorados, y manteniendo el estilo de juego de la serie, «C & C» es, tanto por su duración como por su capacidad de diversión, un juego imprescindible para los amantes de la estrategia... o una buena oportunidad para quienes quieran iniciarse en el mundo de la guerra en miniatura.
No es espectacular gráficamente, sí lo es su intenso desarrollo.



Una nave se desplaza a toda velocidad por una autopista del futuro mientras de fondo suena la mejor música electrónica. No cabe la menor duda: las carreras de «Wipeout» están aquí de nuevo.

Frenar es cosa de cobardes



El juego que puso de moda las carreras futuristas vuelve a PlayStation tras atravesar su particular "plan renove". No es que Psygnosis haya introducido cambios revolucionarios en su planteamiento, pero sí que ha conseguido notables mejoras para conseguir el capítulo más potente de la serie.

La diferencia más llamativa, porque es la que antes se aprecia al poner el juego en marcha, está en la calidad de los gráficos. La acción transcurre ahora en alta resolución, lo que proporciona una limpieza de imagen que no existía antes. Además, el impecable manejo de los fondos, que nos hace olvidar por completo pasadas brusquedades, y la fluidez en el paso de los decorados consiguen que la sensación de velocidad sea mayor que nunca.

ESCENARIOS MÁS ABIERTOS

El diseño de los circuitos sigue en la línea futurista de siempre, pero parece que tienen más color que antes. Continuamos atravesando todo tipo de túneles metálicos y tuberías que se retuercen sobre sí mismas, pero abundan los momentos en los que la carrera transcurre a cielo abierto, incluso con bandadas de pájaros volando sobre nuestras cabezas.

Las diferencias continúan en el menú de modos de juego, que también incluye novedades interesantes. La clásica competición en la que vamos abriendo nuevos circuitos a medida que avanzamos a una clase superior, viene acompañada de un modo desafío (que nos propone retos de tiempo, carreras y armas), de otro modo llamado eliminador, que nos obliga a conseguir una posición determinada de antemano, y también de un modo versus que cambia la anterior opción para "linkear" dos PlayStation, por una pantalla compartida por los dos jugadores como buenos hermanitos. Las carreras individuales y un modo contrarreloj completan un cuadro muy bien surtido.

En cuanto al control, el nuevo «Wipeout» por fin es compatible con Dual Shock y mandos analógicos, y eso se agradece. La conducción resulta mucho más suave ahora, y además ha añadido también un turbo que podemos usar en cualquier momento, aunque "chupe" de nuestra barra de energía. Lo que no ha cambiado es la tradicional dificultad del juego, que pensamos penaliza en exceso los roces contra las paredes laterales del circuito. Basta un ligero toque con ellas para que nos quedemos casi parados y veamos cómo nuestros rivales desaparecen en la lejanía, algo realmente frustrante dado el sinuoso trazado de algunos circuitos.

Para terminar, siempre que hablemos de «Wipeout» es obligado referirse a su banda sonora. Entre los encargados de ponerle el mejor ambiente a las carreras vuelven a estar los mejores grupos de música electrónica: DJ Sasha, Orbital, Propellerheads o The Chemical Brothers, son sólo algunos de los que suenan en cada partida.

«Wipeout 3» es, en definitiva, el mejor juego de la serie. Todo un clásico ya en PlayStation que ha sabido mantener una progresión constante en cada nueva entrega.

Javier Abad



Esta vista desde el interior de la cabina de nuestra nave es una de las novedades que ofrece el juego. La verdad es que conducir desde aquí es bastante complicado.



El control es más suave que nunca gracias a la compatibilidad con los mandos analógicos. El Dual Shock también le pone más intensidad a la acción.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Psygnosis**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Velocidad con algo de estrategia





Ganar en «Wipeout» siempre ha sido una cuestión de velocidad y de picardía usando los poderes que recogemos. En esta entrega también podemos utilizar misiles, minas, piloto automático, etc.



Trazados así de retorcidos y una banda sonora de lujo conservan el sabor inconfundible de la serie «Wipeout».



La alta resolución y el colorido de los circuitos a cielo abierto ponen por las nubes el nivel gráfico del juego.



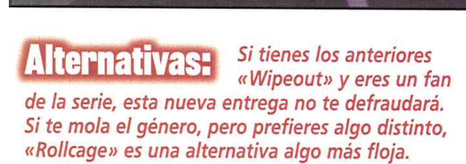




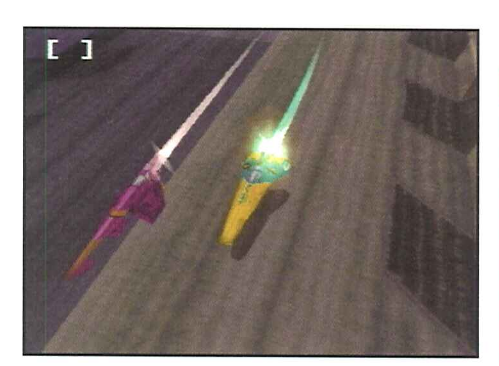
El tercer «Wipeout» NO ROMPE MOLDES, pero sí consigue convertirse en el MEJOR JUEGO de la serie.





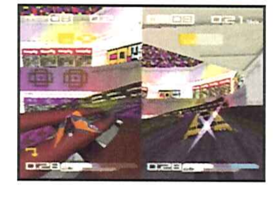


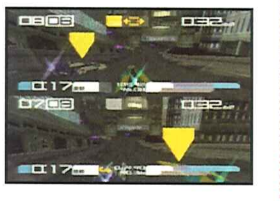
Alternativas: *Si tienes los anteriores «Wipeout» y eres un fan de la serie, esta nueva entrega no te defraudará. Si te mola el género, pero prefieres algo distinto, «Rollcage» es una alternativa algo más floja.*



La opción para ver repetidas las carreras nos permite disfrutar relajadamente de los duelos más espectaculares con nuestros rivales.

Dobles a pantalla partida





Por primera vez en la historia de «Wipeout», este tercer capítulo incluye una opción para dos jugadores a pantalla partida. Y lo mejor de todo es que el juego pasa el trámite sin que los gráficos se resientan lo más mínimo.

Gráficos: 90

Las imágenes en alta resolución se combinan con un poderoso manejo de los fondos para conseguir los mejores resultados de la serie.

Sonido: 90

La música electrónica le viene como anillo al dedo, y además es un lujo contar con canciones de los mejores grupos del género. Lo único malo es que los efectos quedan un poco apagados.

Jugabilidad: 83

El control es suavísimo, pero la dificultad crea problemas. Los programadores aseguran que han cuidado que sea progresiva, pero el salto entre la sencillez del primer campeonato y las exigencias de los siguientes es demasiado grande.

Diversión: 86

Es lo mismo de siempre, pero introduce algunos modos nuevos, en especial las partidas a dobles, que le dan más vida al juego. Además, hay que echarle muchas horas de práctica para ver el final.

Opinión:

La historia de «Wipeout» es la de una evolución constante en paralelo a la de la propia PlayStation. Desde que el primer juego nos asombrase en su día, pese a los graves problemas que tenía para colocar los fondos, hasta llegar a la solidez y la nitidez que ofrece esta tercera parte, las mejoras son innegables. El planteamiento se mantiene, y eso le resta originalidad, pero las diferencias con sus antecesores convierten a «Wipeout 3» en una opción más que recomendable.



Parece que en el terreno de la velocidad no está todo dicho. A la espera de excentricidades como los juegos de trenes o de hípica, tan del gusto de los japoneses, nos llega un cartucho que nos propone competir a los mandos de un coche de radiocontrol.

Estos coches se nos han quedado pequeños



La verdad es que el planteamiento de «Re-Volt» no es nuevo. Desde «Mario Kart» hasta «Micromachines», eso de correr con vehículos de diferentes escalas mientras recogemos algún que otro "power up" y se nos escapa una sonrisa, ha sido uno de los géneros más de moda entre los aficionados a la velocidad. Por eso, la última propuesta de Acclaim no nos ha sorprendido en cuanto a su desarrollo.

«Re-Volt» tiene un aire un poco más serio, por eso de conducir coches teledirigidos sobre escenarios de tamaño real, y ciertos toques de simulación en el comportamiento de los vehículos. Sin embargo, la llegada de sus bólidos a Nintendo 64 aparecía llena de buenas intenciones, que lamentablemente no han terminado de cuajar en el cartucho.

La recreación del los escenarios a escala real resulta demasiado simple, sin mostrar apenas detalle, y cada elemento surge de una molesta y omnipresente niebla que cubre el horizonte de todos los escenarios. Además, el movimiento no resulta todo los suave que debería y, aunque la sensación de velocidad es muy buena (sobre todo en los circuitos interiores), algunos pequeños saltos y brusquedades arruinan este aspecto del juego.

CARRERAS SIN GANCHO

Pero si algo se echa en falta en este cartucho es la capacidad de diversión y el "enganche" típico de otros títulos del género. ¿Dónde quedan las interminables horas frente al televisor luchando por un puesto en el pódium, sobre todo si corremos contra un amigo? Pues han quedado algo olvidadas, ya que nos encontramos ante un cartucho al que sólo le podremos sacar todo el jugo tras bastantes horas de práctica y cierta tenacidad por nuestra parte. El control no es todo lo bueno que debería, y el interés por avanzar e ir consiguiendo nuevos modelos no logra "picarnos".

Por lo demás, el cartucho cuenta con un interesante número de opciones, entre las que destacan el editor de circuitos, un modo multijugador para 4 jugadores que nos permite correr en los circuitos que vayamos despejando o enfrentarnos en un modo battle, y una cantidad considerable de escenarios y vehículos, que vienen a añadir una mayor variedad al juego.

En definitiva, «Re-Volt» es un juego que aporta una nota de originalidad al género, pero ha sido ampliamente superado por otros títulos similares.

David Martínez



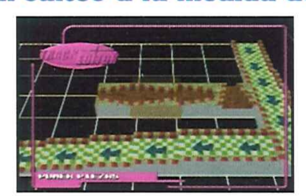




Algunos elementos del escenario, como por ejemplo los juguetes de estos almacenes, intervienen en la carrera y nos ponen las cosas un poco más difíciles.

Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Acclaim**
Distribuidora: **Acclaim**
Precio: **9.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Castellano**

Circuitos a la medida de todos





Una vez que hayamos conseguido superar todos los circuitos del juego, tendremos la posibilidad de diseñar nuestros propios escenarios gracias a un sencillo editor incorporado en el cartucho. El sistema de creación se basa en acoplar tramos diferentes de manera que hagamos un trazado cerrado en el que correr.



A lo largo de cada circuito, tenemos que recoger todos los items que vayamos encontrando, ya que tras ellos se encuentran mejoras especiales y armas para nuestro coche.



Los escenarios del juego son uno de los detalles más originales. Podemos correr en los lugares más extraños, desde nuestra calle hasta un supermercado.

«Re-Volt» parte de un PLANTEAMIENTO ORIGINAL, pero NO ES TAN ADICTIVO como otros juegos de su género.





En los circuitos interiores es donde la sensación de velocidad de nuestros vehículos alcanza sus puntos más elevados.

Alternativas:

Los dos primeros cartuchos que abordaron este género, «Mario Kart 64» y «Diddy Kong Racing», siguen siendo los mejores que podrás encontrar para tu N64. Aunque si te atrae lo de los coches teledirigidos, «Re-Volt» es el único que cuenta con este tipo de protagonistas.



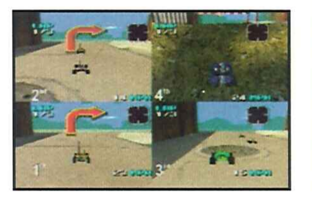
El comportamiento de los coches cambia según el nivel de dificultad que elijamos.





Más jugadores, más diversión





El juego resulta mucho más divertido con dos o incluso cuatro jugadores simultáneos. Podemos disputar carreras o entrar en unos rings especiales para el modo batalla. Aquí tenemos la opción de configurar la respuesta de nuestro vehículo.

Gráficos: 70
Escenarios con exceso de niebla y ausencia total de detalles empañan unos coches bien realizados y con un movimiento de lo más realista.

Sonido: 72
La melodía central del juego es de lo mejor que hemos podido escuchar en una N64. Una lástima que el sonido de los coches se limite a un contínuo petardeo, y el resto de canciones no pasen del aprobado.

Jugabilidad: 73
Depende del vehículo que hayamos escogido. Algunos resultan muy manejables...pero para controlar otros necesitaremos muchas horas de entrenamiento.

Diversión: 74
Aunque su aspecto y control no lo hagan especialmente atractivo, una vez que le hemos cogido el tranquillo, resulta entretenido.

Opinión:
Se trata de un intento fallido de dar otra vuelta de tuerca al género de las "carreras locas" que tantos éxitos ha dado. Sin embargo, ni la idea de conducir coches por radiocontrol, ni su extraña jugabilidad, por no hablar del resultón apartado técnico, han conseguido que nos enganchemos a esta singular competición.
Por otro lado, el escaso número de coches en carrera (sólo compiten cuatro en cada una),y lo repetitivo de los escenarios hacen que muy pronto perdamos el interés. Si te gustan los coches por radiocontrol, mejor que te compres uno de verdad.

Valoración 73

¡Pero, qué bestias!

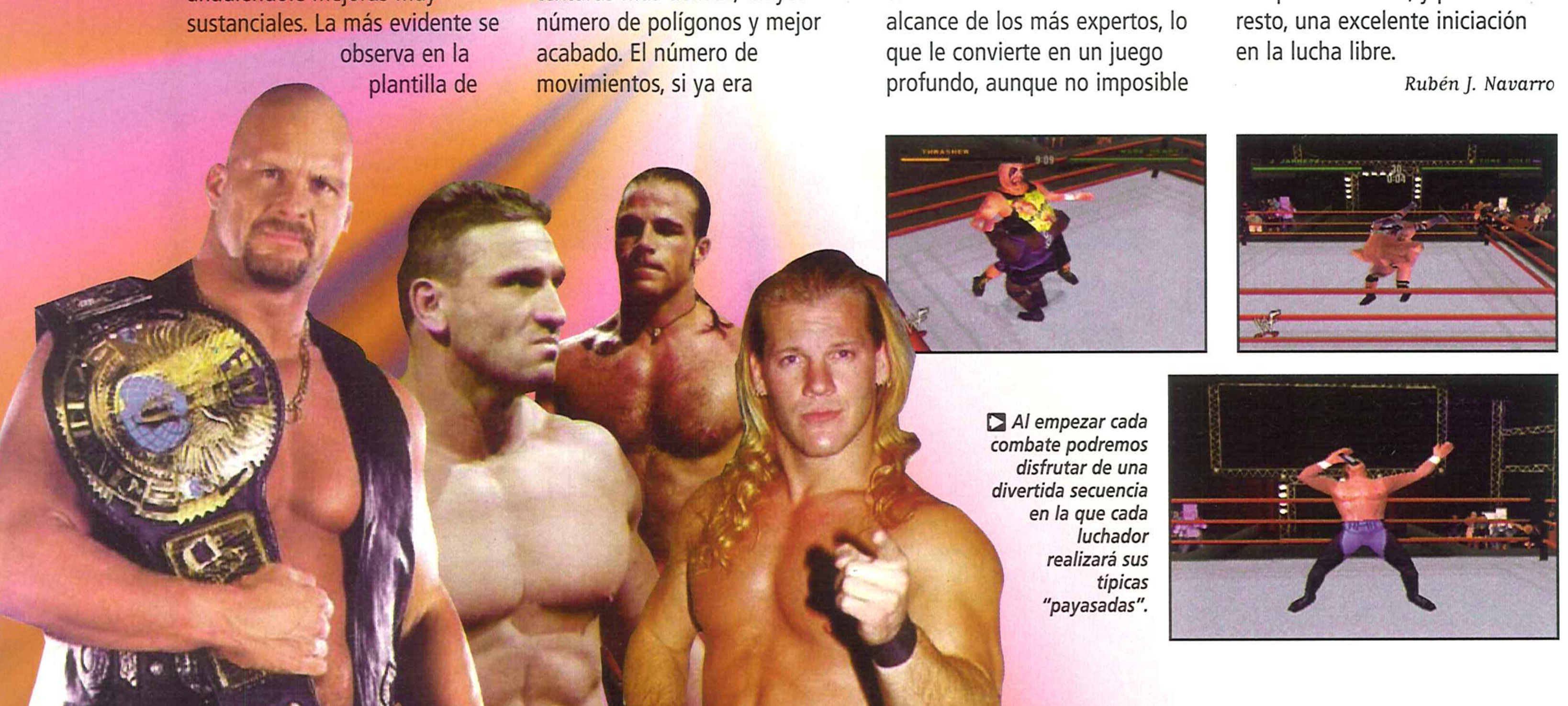
WWF ATTITUDE

Dentro del mundo de los juegos, y del género de la lucha en particular, no es precisamente el Wrestling el estilo que cuenta con mayor número de seguidores. Tras su excelente «Warzone», Acclaim sigue empeñada en demostrar que no hay razones para ello.

El poco auge del Wrestling en el mundo de las consolas ha sido debido en gran parte a la mediocre calidad de los escasos títulos que han intentado aportar su visión particular de este deporte. Afortunadamente, la compañía Acclaim nos ofreció el año pasado «Warzone», un asombroso juego que reivindicaba el interés sobre este subgénero y demostraba que, con buen hacer, un título de Wrestling puede ponerse a la altura de los mejores juegos de lucha. «WWF Attitude» es la continuación natural de aquel, y por lo tanto no supone un cambio radical sobre el original. Todo lo contrario, se centra en mejorar una fórmula que ya dio resultado en su momento, añadiéndole mejoras muy sustanciales. La más evidente se observa en la plantilla de luchadores, compuesta por la nada desdeñable cifra de 30 personajes (más otros diez secretos) y completamente actualizada para la temporada actual. Pero esto es tan sólo el comienzo, porque en cuanto nos sumergimos un poco más en los interminables menús de opciones vemos que se han añadido un sinfín de modos de juego nuevos y originales - ahora sí aparece, por ejemplo, el esperadísimo Royal Rumble - y que no estamos tan sólo ante un lavado de cara del juego anterior. Junto a esta variada oferta, encontramos que la apariencia de los luchadores en el ring ha mejorado considerablemente, ofreciendo un aspecto muy realista, con texturas más densas, mayor número de polígonos y mejor acabado. El número de movimientos, si ya era asombroso en «Warzone» (cerca de 300) también ha aumentado y mejorado, ofreciendo un conjunto más robusto de "reversals", entre otros añadidos. Eso sí, aunque las llaves más básicas pueden ser realizadas sin problemas por cualquier tipo de jugador, llegar a dominar por completo la totalidad de ellas está sólo al alcance de los más expertos, lo que le convierte en un juego profundo, aunque no imposible para los jugadores más novatos. Y si lo que os gusta son las partidas multijugador, mediante un multitap pueden jugar hasta cuatro personas a la vez ¡eligiendo entre más de 20 modos de juego distintos!.

Para los que ya habíais sucumbido a los encantos de «Warzone», este título es una compra ineludible, y para el resto, una excelente iniciación en la lucha libre.

Rubén J. Navarro



Al empezar cada combate podremos disfrutar de una divertida secuencia en la que cada luchador realizará sus típicas "payasadas".

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim España**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 - 4**
- Idioma: **Inglés**

¡Mamá, de mayor quiero ser luchador!



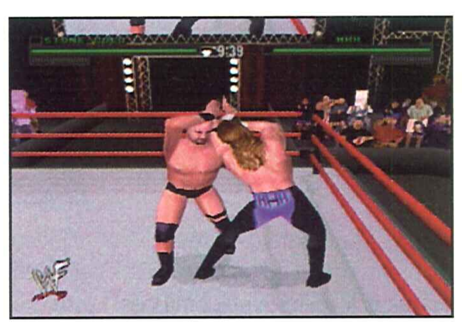


El mejor y más original modo de juego de «WWF Attitude» es el nuevo modo "Career", en el que elegimos un luchador y comenzamos a competir desde lo más bajo del escalafón, en una pugna por salir del anonimato y ganar los torneos más importantes.



La opción del Rey de la Pista es la que más gustará a los fanáticos del modo multijugador, ya que pueden competir hasta ocho personas alternándose con dos mandos.





Otro de los aspectos donde se han introducido más mejoras respecto a «Warzone» es el "editor de luchadores", donde podemos crear al luchador que siempre soñamos.

En la variedad está el combate

«WWF Attitude» ofrece nada menos que diecisiete modalidades de combate distintas. Junto a las habituales "Versus" o "Tag Team", encontramos otras muy originales:



1 on 3. ¿Te crees muy duro? ¿Qué te parecen tres contra ti?



Royal Rumble. Un luchador nuevo cada treinta segundos.



Survivor. Un Tag Team con dos equipos de cuatro luchadores.



Tornado. Se enfrentan dos equipos de dos luchadores.



Alternativas: *«WWF Warzone» sigue siendo un gran juego, pero tanto por opciones como por mejoras gráficas y variedad de movimientos ha quedado desfasado con respecto a su continuación natural. No obstante, nada impide tener los dos.*



El modo "Pay-Per View" os permitirá diseñar vuestro propio show, eligiendo desde el color de los focos hasta los modos de competición.

Este juego de wrestling ofrece MULTITUD DE POSIBILIDADES y muestra un acabado técnico DE LUJO.

Gráficos: 90

Impresionantes animaciones para los luchadores, que además tienen un aspecto imponente y más real que nunca. Los escenarios no son demasiado espectaculares, pero cumplen.

Sonido: 89

Cada jugador tiene su propia melodía que le acompaña de camino al ring, pero ahí no queda la cosa: también está cada grito, cada gruñido, cada exclamación personal, acompañados por el rugir del público... Sólo le falta estar doblado.

Jugabilidad: 86

Repertorio de golpes abrumador, que incluye desde los más sencillos para los principiantes a los más complejos para los expertos. El control, muy preciso, sólo presenta un claro defecto: cuando tenemos que pelear contra más de un luchador a la vez, resulta difícil encararse contra el que queremos.

Diversión: 90

Ya podían aprender otros juegos de la cantidad de opciones y modos de juego que tiene «Attitude». Tanto para uno como para varios jugadores este juego es inmenso

Opinión:

Acclaim ha demostrado que, en las manos adecuadas, el Wrestling no tiene nada que envidiar al resto de los estilos de lucha. Con «Attitude» ha logrado rizar el rizo que trazó con Warzone, añadiéndole todo lo que a este le faltaba o se le podía mejorar. Es lo más parecido a un verdadero show de Wrestling televisivo que vais a encontrar.

Valoración 89

Intriga en la sede del FBI

EXPEDIENTE X

En vista del éxito de «Expediente X», la llegada de un juego basado en la serie era sólo cuestión de tiempo. Y nadie mejor que la división de juegos de la propia Fox para hacerlo, porque ha contado con los mismos medios que se usan en los capítulos de la tele.





Para empezar, el guión del juego ha sido escrito por Chris Carter, "ideólogo" y director de la serie. Pero los de Fox Interactive han ido más allá, utilizando una nueva técnica, denominada Virtua Cinema para que todo el juego se desarrolle a través de imágenes de vídeo, lo que le proporciona una increíble sensación de realismo.

«Expediente X» sigue la mecánica típica de las aventuras gráficas para PC. La herramienta con la que nos movernos por el juego es un puntero en forma de mano con el que avanzamos por unas localizaciones similares a fotogramas estáticos de una película. El cursor cambia de forma cuando pasamos cerca de un punto de interés o un objeto, ya sea una prueba o un utensilio que nos ayude a completar nuestra tarea, y que engrosa rápidamente nuestro inventario.

Cuando estamos cerca de una persona con la que podemos interactuar, el cursor toma la forma de una boca para indicarnos que podemos hablar con ella. Si pinchamos después sobre una de las frases del menú que aparece, se activa una secuencia de vídeo en la que se nos desvelan nuevos detalles de la trama.

Todo está dotado de una ambientación estupenda, ya que nos movemos por unos escenarios dignos de la serie, y los actores representan su papel como profesionales. Hay que recalcar también el acierto de Sony con la traducción de los textos y el doblaje a cargo de los actores que prestan su voz a los personajes en televisión.

MULDER Y SCULLY, ABDUCIDOS

Sin embargo, el aspecto que sin duda más decepcionará a los seguidores de «Expediente X» es el hecho de que no podamos controlar ni a Mulder ni a Scully. En lugar de eso, adoptamos el papel del desconocido agente Craig Willmore, cuya misión es precisamente encontrar a los dos famosos agentes. Eso sí, la trama resulta tan interesante y bien planteada que seguro que no pararéis hasta que logréis averiguar qué demonios ha podido hacerles desaparecer.

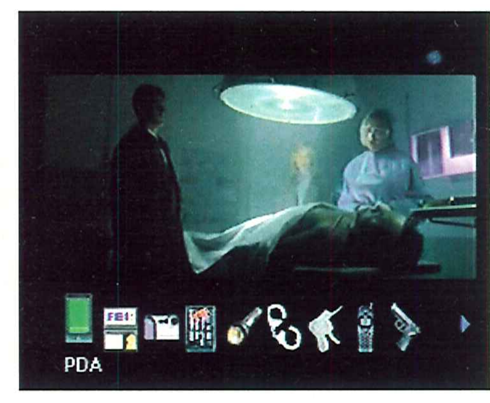
Junto a esta notable ausencia (aunque Mulder y Scully sí que aparecen con la partida ya avanzada), el mayor defecto que se le puede achacar al juego es su excesivo estatismo y la lentitud con que se desarrolla. La investigación es sumamente meticulosa y puede echar para atrás a los que gusten de una acción más directa.

Y es que «Expediente X» es un juego diseñado para fans de la serie y personas que gusten de "darle al coco" durante horas. Si no respondéis a ese perfil, mejor buscad en otra parte.

Rubén J. Navarro



El icono de la parte superior derecha de la pantalla nos facilita pistas sobre el siguiente paso a realizar. Es una ayuda para los momentos de atasco absoluto.



La ambientación se ha cuidado hasta el más mínimo detalle para que parezca que estamos viviendo un auténtico episodio de la serie de televisión.

- Tipo: **Aventura Interactiva**
- Compañía: **Fox Interactive**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Así se desvela un expediente X

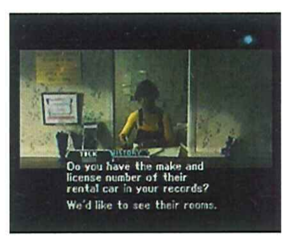
Aquí tenéis el desarrollo paso a paso de una pequeña secuencia, para que os hagáis una idea de cómo se juega.



1-Nos dirigimos a un motel donde han estado Mulder y Scully antes de desaparecer.



2-Tras entrar, arrastramos el icono de nuestra placa sobre la recepcionista.



3-Al ver que somos del FBI, se muestra más dialogante y aparecen varias preguntas.



4-Sus respuestas nos dan una pista que nos indica dónde podemos seguir buscando.







El juego nos deja escoger distintos estados de ánimo al hablar. Las respuestas varían según cuál usemos.

Alternativas: *Lo único que se nos ocurre son las secuencias cinematográficas de «Wing Commander», pero lo cierto es que este juego es único en PlayStation.*

¿Y Mulder y Scully?







Encontrarles es precisamente nuestra misión en el juego, ya que han desaparecido misteriosamente. Nosotros controlamos al agente del FBI Craig Willmore, que cuenta con la ayuda de otros personajes tan conocidos como el Adjunto Skinner.

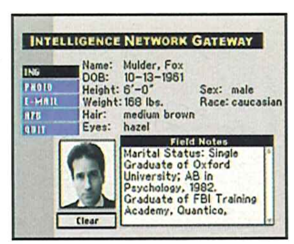
Aunque veáis estas pantallas en inglés, tranquilos. En España el juego va a aparecer totalmente traducido y doblado al castellano.



Los utensilios del buen investigador







El agente Craig Willmore dispone de numerosos medios con los que progresar en la investigación. Podemos utilizar un teléfono móvil, una terminal de ordenador para buscar información en los archivos del Gobierno, o también una pequeña agenda electrónica.

El juego es casi como un EPISODIO de la serie, pero su desarrollo está FALTO DE ACCIÓN.

Gráficos: 92

La calidad y nitidez de los vídeos es altísima, toda una demostración técnica. Los escenarios, totalmente reales, están llenos de detalles y tan cuidados como en la serie.

Sonido: 89

El doblaje ha corrido a cargo de las mismas personas que ponen la voz en los episodios de TV. Lo único que se echa en falta es haber incluido sonidos ambientales para las pantallas estáticas.

Jugabilidad: 81

La interfaz del inventario y las preguntas es muy sencilla. A pesar de su estatismo, las imágenes cargan a gran velocidad, pero al final todo se limita a explorar y pasar el cursor por la pantalla.

Diversión: 80

La trama es interesante, y los puzzles tienen la dificultad justa. El único problema es que su desarrollo no da lugar al más mínimo brote de desenfreno. Además, su duración es engañosa: a pesar de ocupar cuatro CD's, casi todo el contenido son escenas de vídeo.

Opinión:

La calidad de las secuencias de vídeo hace que «Expediente X» cuente con una factura técnica magistral, que gustará a los fans de la serie porque recrea perfectamente su estilo.
Sin embargo, hay que advertir que su peculiar desarrollo, prácticamente falto de acción, puede no gustar al resto de jugadores. Esta "exclusividad", unida a la escasa duración del juego y al papel secundario que juegan Mulder y Scully, disminuyen la nota final.

Valoración 80

- Tipo: **Simulador**
- Compañía: **Shiny**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Helicópteros en miniatura

RC STUNT COPTER

Basándose en las competiciones reales que se llevan a cabo entre los aeromodelistas, llega hasta PlayStation un título que, por su planteamiento, control y dificultad, está dirigido a los conocedores de este curioso "hobby".

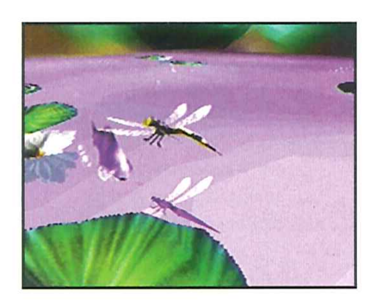
Y es que intentar trasladar todos los elementos del pilotaje de estas pequeñas máquinas a un compacto es una apuesta arriesgada, ya que «RC Stunt Copter» deja a un lado elementos como la diversión o la jugabilidad para entrar de lleno en el terreno de la simulación.

El planteamiento de los niveles presenta una serie de pruebas de habilidad -aterrizaje, slaloms, disparo...- que nos obligarán a dominar por completo nuestras máquinas para poder superar cada nivel, y que refuerzan la idea de simulación.

Por otro lado, los escenarios se van sucediendo de forma desigual, alternando pruebas sencillas con otras que son poco menos que imposibles, y repitiendo periódicamente los objetivos, lo que ayuda a que el interés se pierda tras las primeras partidas. Si a todo esto le unimos la ausencia de acción, la escasez de modos de juego, las pocas diferencias en el control de los 6 helicópteros disponibles, y la mínima diversión que ofrecen las partidas para dos jugadores, nos encontramos con un juego correcto técnicamente pero que no ofrece suficientes alicientes para enganchar.



Este título sólo les resultará interesante a los amantes del aeromodelismo.



Uno de los modos de juego nos permitirá controlar a una libélula como si fuera un helicóptero.

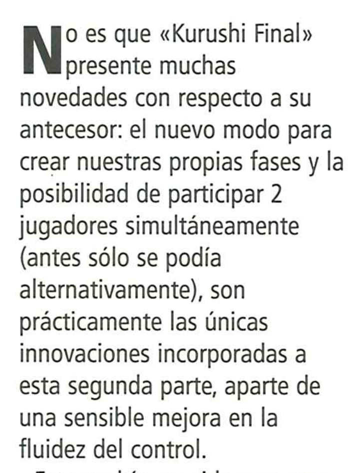




Gráficos:	71
Sonido:	73
Jugabilidad:	79
Diversión:	69
Valoración	**69**

- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Sugar and Rocket**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

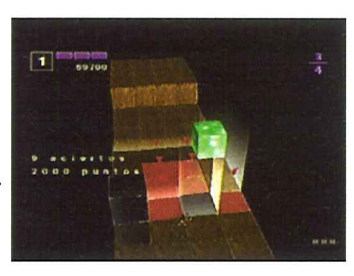
Un puzzle muy «kuriosho»

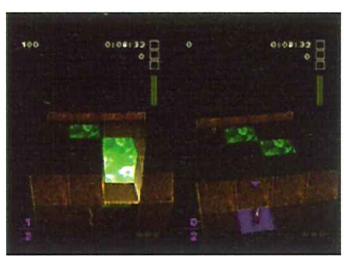


No es que «Kurushi Final» presente muchas novedades con respecto a su antecesor: el nuevo modo para crear nuestras propias fases y la posibilidad de participar 2 jugadores simultáneamente (antes sólo se podía alternativamente), son prácticamente las únicas innovaciones incorporadas a esta segunda parte, aparte de una sensible mejora en la fluidez del control.

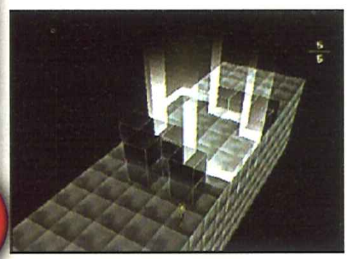
Esto podría considerarse una traba importante para cualquier otro juego, pero el caso es que, a nosotros, «Kurushi Final» nos sigue pareciendo un juego muy adictivo y jugable (aunque al principio cueste un poco entender la mecánica), con el que se nos pasan las horas tratando de averiguar, de una vez por todas, la manera de acabar con todos los cubos en el menor número posible de movimientos.

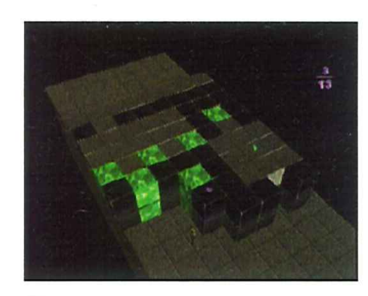
Si ya poseéis la primera parte, la verdad es que este juego no os ofrecerá apenas nada que diferente, pero si no lo habéis probado aún, esta es la mejor oportunidad para adentraros en el sesudo mundo de «Kurushi».





Una de las novedades más destacables es la opción para dos jugadores simultáneos.





Este puzzle es un auténtico reto a tu inteligencia y agilidad mental. Su dificultad es notable.

Gráficos:	66
Sonido:	84
Jugabilidad:	82
Diversión:	85
Valoración	**76**

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.995 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

El pequeño gran simulador

¿Cansado de ir con la raqueta a todas partes? No te preocupes. Ubi Soft ha creado un simulador de lujo para que puedas guardarte en tu bolsillo el mejor tenis del mundo.



Este juego desciende por línea directa de los que ya vimos en PlayStation y Nintendo 64. Y si estas versiones mayores apuntaban alto (aunque no llegaban a ser excelentes), su hermana pequeña sí que ha sabido colocarse en el número uno del ránking.

Para empezar, nos encontramos con un cuadro de 12 tenistas, que mezcla nombres tan famosos como los de Chang, Novotna, Kuerten o nuestra querida Conchita Martínez, con otros ficticios. Igualmente, hay 8 pistas repartidas por la geografía mundial que nos permiten jugar en todas las superficies posibles (por cierto, el color está muy bien aprovechado para distinguir cada escenario).

Una vez puestos en acción, los partidos individuales resultan rapidísimos, con un excelente control y unas animaciones que no le van a la zaga. Se puede golpear normal o hacer globos, y la presión "arriba" o "abajo" en la cruceta nos sirve para imprimirle mayor o menor potencia a la bola. Vamos, que la simulación resulta sensacional, increíble.

El único inconveniente que le hemos encontrado es que el saque es automático, con lo cual no sólo no podemos dirigirlo, sino que ni siquiera deja opción al fallo.

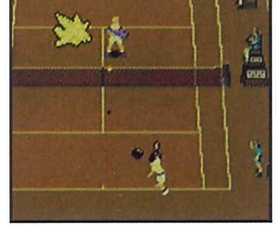
Los partidos a dobles confirman el poderío de este cartucho, aunque también es cierto que cuando reunimos a los cuatro tenistas en pantalla el scroll se resiente y da algún tirón.

En cualquier caso, ya sea jugando al tenis "serio" o con cualquiera de sus modos arcade, «All Star Tennis ´99» se convierte en un juego absolutamente recomendable para los amantes del tenis portátil. Genial.



Los jugadores se mueven de lujo y los partidos resultan tan realistas como emocionantes.

Tenis menos real





El divertido modo "tenis bomba" (arriba) coloca una bomba en el lugar donde bota la bola. También podemos activar la opción para realizar supergolpes (abajo).



Gráficos:	92
Sonido:	86
Jugabilidad:	88
Diversión:	93

Opinión:

Ubi Soft ha hecho un simulador sensacional. Las excelentes animaciones se combinan con una rapidez de juego que eleva la intensidad de los partidos y, ya sea jugando en solitario o "linkeando" vuestra Game Boy Color con la de un amigo, la diversión queda garantizada. A su escala, es el mejor juego de tenis para cualquier consola.



- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Taito**
- Distribuidora: **Spaco**
- Precio: **ND**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Distinto, pero el de siempre



Si se hiciera una encuesta preguntando por el juego más adictivo de la historia, sin duda el «Bubble Bobble» estaría entre los elegidos.

Es por ello que los chicos de Metro3D han pensado que una consola como la GB Color no podía quedarse sin su propia versión de este juego. Y, en esencia, la verdad es que se trata de un cartucho casi calcado a la versión arcade.

Y decimos casi porque, aunque los personajes, las plataformas, y en definitiva, el estilo del juego, es el mismo que el que recordamos de la recreativa, las fases han sido cambiadas para dotarle de un aire novedoso, que esté más acorde con los tiempos que corren.

Así, los numerosos niveles que componen el juego están más elaborados gráficamente, y son algo más grandes, lo que ha obligado a añadir un scroll para abarcar toda la pantalla. Esta circunstancia, en principio irrelevante, obliga a cambiar un poco la forma de jugar, ya que en la mayoría de los casos no sabemos dónde están los enemigos, y las típicas estrategias que antes usábamos ahora resultan menos efectivas.

En cualquier caso, el juego sigue siendo el mismo de toda la vida, y los muchos adictos al «Bubble Bobble» de siempre tendrán de nuevo la oportunidad de divertirse disparando burbujitas.



Es una pena, pero esta versión no dispone de opción para 2 jugadores con el cable link.





- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Taito**
- Distribuidora: **Spaco**
- Precio: **ND**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

El abuelo de «Driver»









«Chase HQ» fue un juego que causó furor en la época del Spectrum por su original concepto: perseguir con nuestro coche a un ladrón, pudiendo disparar a su coche y golpearle para atraparle. Pues bien, este "best-seller" de los ochenta ha sido reeditado ahora para la GB Color.

La mecánica es la siguiente: en un monitor se nos informa de un delito, y se nos pide que elijamos tres coches para ir a perseguir a los delincuentes (cada coche tiene su propia velocidad, potencia, etc.). Después aparece un mapa, por el cual movemos los coches para encontrarnos con el ladrón. Una vez conseguido esto, se inicia una persecución en la que podemos atacarle disparando o chocándonos con él, hasta que acabemos con su barra de energía y podamos detenerlo.

Una propuesta atractiva, pero con el problema de que al final las persecuciones no resultan muy emocionantes y, tras un par de fases, termina por hacerse fácil y monótono. De hecho, a nosotros nos bastaron unas 3 horas para acabar las 10 fases que forman el juego.

Es un «Driver» a la antigua, aunque bastante más fácil y con menos acción.





- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Dreamworks**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Plataformas para hormiguitas

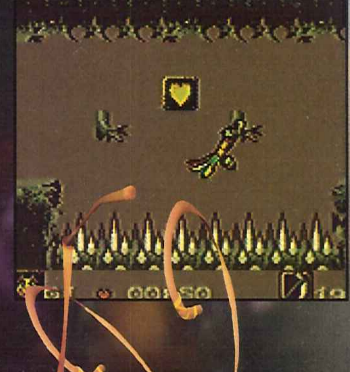


¿Serán suficientes 6 patas y 2 antenas para enfrentarse a este nuevo cartucho de plataformas? Descúbrelo, y libera a las hormigas oprimidas de tu colonia en la última versión cinematográfica que llega a Game Boy.



Los escenarios resultan bastante repetitivos, y además no presentan un aspecto demasiado detallado.





Después de haber arrasado en los cines y en el vídeo, las simpáticas hormigas de Dreamworks llegan a Game Boy Color para protagonizar un entretenido juego de plataformas.

Con una enorme fidelidad al argumento de la película, nuestra misión consiste en visitar el maravilloso mundo de Insectopía y regresar a nuestra colonia para liberar a todas nuestras hermanas.

Para ello, tendremos que controlar a nuestra hormiga obrera a lo largo de un gran número de niveles en un juego con un desarrollo de plataformas clásico en el que los saltos son prácticamente una constante.

Los más destacable de este cartucho es su notable realización técnica, que ofrece un buen número de animaciones y unos suavísimos movimientos para el protagonista, aunque lo que más llama la atención en este apartado es el sensacional control de nuestra hormiga, que da como fruto un título con una enorme jugabilidad.

Sin embargo, todas estas cualidades contrastan con el propio desarrollo del juego, que resulta a todas luces demasiado lineal (exceptuando alguna que otra pequeña sorpresa) y que transcurre por unos escenarios bastante simples y repetitivos.

Todos estos detalles hacen que, en su conjunto, «Antz» resulte un juego brillante en su realización pero algo limitado en sus capacidades de diversión.

Recomendable para los más pequeños y para fans incondicionales de la película.

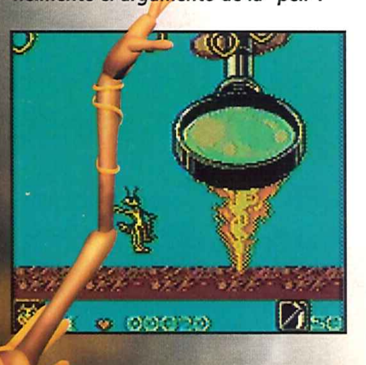




El desarrollo de los niveles sigue fielmente el argumento de la "peli".



Al final de cada nivel podremos ver escenas inspiradas en la película.





Gráficos:	79
Sonido:	76
Jugabilidad:	90
Diversión:	77

Opinión:

Sin aportar novedades al género, «Antz» ofrece unos notables aspectos jugables, fidelidad a la película y una buena animación del protagonista. Sin embargo, se echa en falta más chispa en el desarrollo de las fases y un apartado gráfico más aparente y variado. Parece más orientado hacia un público infantil.

Valoración 78

Verás cómo conectas.



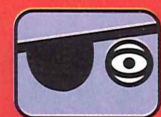
ON / OFF

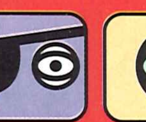
Ahora verás el primer canal de televisión donde podrás comprar y vender software, televisores, equipos de música, ordenadores, periféricos... cómodamente desde tu casa.
En Canal Punto de Venta, las mejores ofertas en el mundo de la informática.


Motor


Inmobiliaria


Galerías de Arte


Turismo y Ocio


De Particular a Particular


Quién da más


Antigüedades


Subastas



Lo verás en el canal 66

Llámanos 902 33 33 13
Verás todo lo que vendes, verás todo lo que compras.



Punto Venta



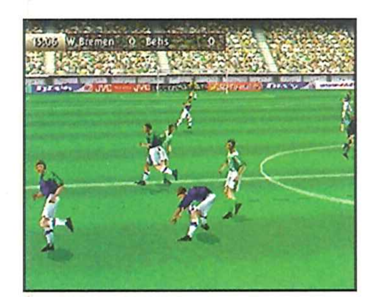
Los recomendados

PLAYSTATION

VELOCIDAD
1. Gran Turismo (Platinum)
2. Ridge Racer Type 4
3. V-Rally 2

LUCHA
1. Tekken 3
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

FÚTBOL
1. FIFA '99
2. ISS '98
3. UEFA Champions League



«FIFA '99» sigue siendo el rey de los simuladores deportivos, justo cuando acabamos de conocer cómo será la versión de la próxima temporada del mítico juego de EA sports.

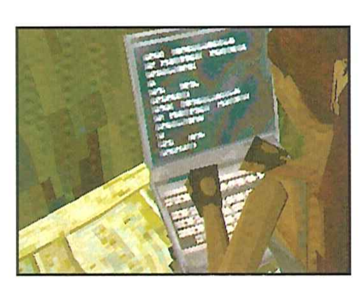
DEPORTIVOS
1. NBA Live '99
2. CoolBoarders 3
3. All Star Tennis

ROL
1. Final Fantasy VII (Plat.)
2. The Granstream Saga
3. Alundra

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Ape escape
3. Abe´s Exoddus

ACCIÓN
1. Syphon Filter
2. Driver
3. Medievil

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 2
3. Tomb Raider II (Plat.)



«Tomb Raider II» sigue siendo una aventura imprescindible. ¿Logrará superarla la IV entrega de la serie?

SHOOT'EM UP
1. Omega Boost
2. Alien Trilogy (Platinum)
3. Apocalypse

AVENTURA GRÁFICA
1. Broken Sword II
2. Discworld II

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Populous
3. Theme Hospital

VARIOS
1. Um Jammer Lammy
2. Bust a Move 2 (Platinum)
3. Bust a Groove

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DRIVER
- FIFA '99
- FINAL FANTASY VII (Platinum)
- GRAN TURISMO (Platinum)
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2
- SYPHON FILTER
- TEKKEN 3
- TOMB RAIDER II (Platinum)

GAME BOY

VELOCIDAD
1. V-Rally '99 (Color)
2. F-1 WGP (Color)

LUCHA
1. Killer Instinct
2. King of Fighters
3. Street Fighter II

FÚTBOL
1. ISS '99 (Color)
2. World Cup '98

PLATAFORMAS
1. Mario Bros DX (Color)
2. Wario Land 2 (Color)
3. Super Mario Land 2

DEPORTIVOS
1. All Star Tennis (Color)
2. NBA Jam '99 (Color)



La portátil color de Nintendo se viste este de mes de corto para dar cabida a a un nuevo título deportivo: «All Star Tennis», un juego de tenis muy divertido.

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Conker´s Pocket Tales (Color)

ACCIÓN
1. Turok 2
2. Star Wars
3. R-Type DX (Color)

AVENTURA
1. Silvester & Tweety (Color)
2. Quest for Camelot (Color)
3. Gex (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Game & Watch Gallery 2 (Color)
3. Bust a Move 4 (Color)

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TUROK 2
- V-RALLY

DREAMCAST

1. Soul Calibur
2. Blue Stinger
3. The House of the Dead 2
4. Sega Rally 2
5. Sonic Adventures



A un mes vista de que llegue la flamante nueva consola de Sega, ya estamos deseando probar la última maravilla de Namco en el terreno de la lucha.

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 F-1 World GP (P. Choice)
2 Star Wars: Racer
3 V-Rally '99



«V-Rally '99» sigue siendo la mejor opción de Nintendo 64 para los amantes de estas espectaculares carreras por tramos.

LUCHA
1 WWF/NWO
2 Mortal Kombat 4
3 Killer Instinct Gold

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Banjo-Kazooie.

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

AVENTURA
1 Shadowman
2 Mission: Impossible



Parece que, después de todo, alzarse con el primer puesto de la aventura en N64 no era "misión imposible"; «Shadowman» lo ha conseguido.

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer



Por fin los usuarios de una Nintendo 64 pueden disfrutar de la mejor saga de estrategia en tiempo real, «C & C».

ACCIÓN
1 Turok 2
2 Goldeneye (P. Choice)
3 Quake 2

DEPORTIVOS
1 1080° Snowboarding
2 NBA Jam '99
3 Centre Court Tennis

VARIOS
1 Mario Party
2 Bust a Move 3 DX

Imprescindibles
- F-1 WGP (Players Choice)
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- SHADOWMAN
- ROGUE SQUADRON
- STAR WARS: EPISODIO I. RACER.
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK 2

Los favoritos de...

Oscar del Moral



Oscar del Moral. Marketing /PR Manager de PROEIN

Hacer memoria acerca de los juegos que más me han gustado me ha traído recuerdos de cartuchos como «Zero Tolerance» (MegaDrive), «Zelda» (SNES), «Tetris» (GB)... y de los actuales: «GT», «MGS», «TR III», «FF VII», «Mario 64»... Todos ellos me han deparado muchos ratos de diversión. He de reconocer que los juegos me gustan en todos sus géneros y colores, aunque la palma se la llevan los de coches y los que cruzan la aventura con la acción. Pero tampoco puedo olvidar clásicos como «Phoenix», «Missile Command», «Centipede»... todos ellos pertenecen a la memoria colectiva del sector, pero eran realmente juegos fascinantes, sin nada que envidiar a los actuales, puesto que siempre, y por encima de todas las cosas, ¡¡un juego ha de ser jugable!!

MIS MITOS
Ridge Racer (PlayStation)
Sega Rally (Saturn)
Shining Force II (MegaDrive)

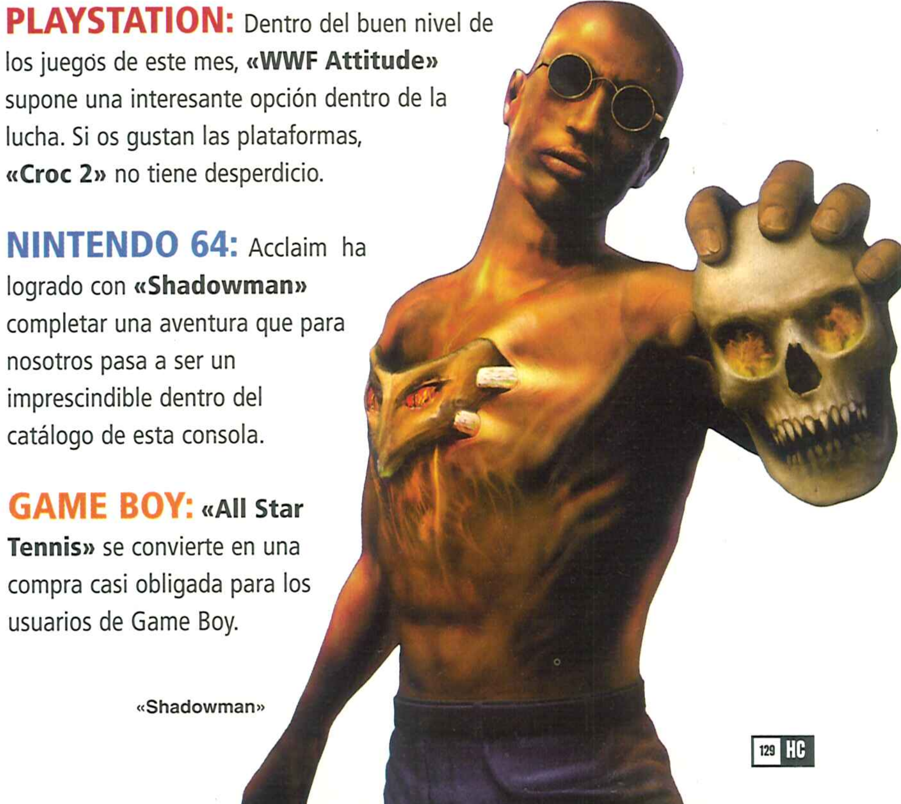
MIS FAVORITOS
Colin McRae Rally (PlayStation)
Civilization II (PlayStation)
Tetris & Dr. Mario (S. Nintendo)

La compra del mes

PLAYSTATION: Dentro del buen nivel de los juegos de este mes, **«WWF Attitude»** supone una interesante opción dentro de la lucha. Si os gustan las plataformas, **«Croc 2»** no tiene desperdicio.

NINTENDO 64: Acclaim ha logrado con **«Shadowman»** completar una aventura que para nosotros pasa a ser un imprescindible dentro del catálogo de esta consola.

GAME BOY: **«All Star Tennis»** se convierte en una compra casi obligada para los usuarios de Game Boy.



«Shadowman»

Concurso FIFA 2000

QUEREMOS SABER **QUIÉN CREES TÚ QUE SERÁ EL PRÓXIMO JUGADOR DE FÚTBOL QUE REPRESENTARÁ A FIFA 2000** Y PARA ELLO TE PROPONEMOS ESTE SENSACIONAL CONCURSO

ACIERTA ESTAS SENCILLAS PREGUNTAS Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 50 FIFA 2000 (PlayStation), **25 NBA LIVE 2000** (PlayStation) y **25 NBA LIVE 2000** (Nintendo 64)

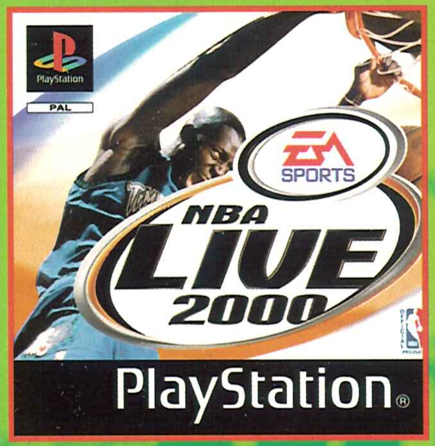
1.- ¿Qué famosos jugadores de fútbol aparecieron en las carátulas de FIFA `98 y FIFA `99?

2.- ¿Qué significan las siglas FIFA?

3.-¿QUÉ FUTBOLISTA CREES TÚ QUE REPRESENTARÁ A FIFA 2000?

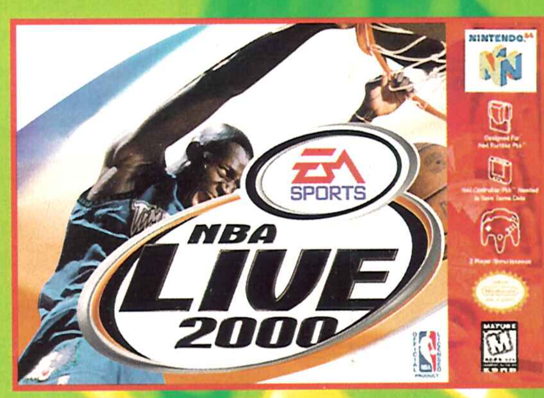


50 FIFA 2000



25 NBA LIVE 2000

¡REGALAMOS 100 JUEGOS!



25 NBA LIVE 2000

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación y contesten correctamente a las preguntas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "FIFA 2000-HOBBY CONSOLAS"

2.- De todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente se extraerán CINCUENTA que serán premiadas con un juego FIFA 2000 para PlayStation.
A continuación se elegirán VEINTICINCO premiados que recibirán un NBA LIVE 2000 para PlayStation. Y por último VEINTICINCO premiados más con un juego NBA LIVE 2000 para Nintendo 64.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 24 de Agosto hasta el 24 de Septiembre de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 1 de Octubre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Noviembre de la revista Hobby Consolas.

5.- Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Electronics Arts o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ellos, para llevar a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. Asimismo, el participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido haciéndolo saber a Electronic Arts por correo.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS.



ELECTRONIC ARTS®

COMPAQ







CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre/Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C.Postal:
Teléfono:
Respuestas: 1.-
2.-
3.-:
Formato consola PSX ☐ ó N64 ☐

teléfono *rojo*

**Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.**



PEDRO ANTONIO FARIÑA PÉREZ. Sta. Cruz de Tenerife

LOS MEJORES JUEGOS PARA N64.

Hola Yen, me llamo Eleazar, tengo una N64 y te escribo desde Canarias para que me resuelvas las siguientes dudas

¿Qué juego me aconsejas, «Mario Kart» o «Beetle Adventure Racing»?

Son bastante diferentes, pero la diversión de «Mario Kart» es difícil de igualar.

¿Cuál de estos juegos será mejor? Ordénalos por orden de preferencia: «Perfect Dark», «Donkey Kong Country 64», «Hybrid Heaven», «Jet Force Gemini» o « Super Smash Bros»?

Qué manía tenéis. Si apenas he jugado con ellos como voy a decirte cuál es mejor. Lo único que puedo adelantarte, es que en mi opinión «Perfect Dark» es que tiene toda la pinta de bombazo, pero el resto prometen ser juegos sensacionales también.

¿Sale «Resident Evil» para N64? ¿Cuándo?

Claro que sale, ¿No viste el Big in Japan del mes pasado? Lo de la fecha ya es otra historia. Tal vez no le veamos hasta el año que viene.

Eleazar.
Las Palmas.

EL JUEGO DE IRON MAIDEN.

Buenas Yen, hace años que leo la revista y ahora tengo algunas dudas que me gustaría que resolvieses.

Resulta que a la vuelta del verano lo más seguro es que mis padres me compren algún juego. Sabiendo que me gusta el rol ¿Qué juego me recomiendas? («FFVII» no, por favor, que ya lo tengo).

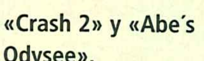
El mejor es «The Gran StreamSaga» pero está en inglés. En castellano tienes «Wild Arms» y «Alundra».

¿Valdrá la pena que me espere a que llegue «MGS Integrale» o no va a llegar?

Pues si te gusto el juego, sí, porque lo tendrás aquí en Octubre y a un precio Platinum

Me gustaría saber si «Heart of Darkness» va a salir en platinum y recomiéndame algún buen plataformas en este formato.

«Heart of Darkness» ya está en platinum, En platinum también tienes



«Crash 2» y «Abe´s Odysee».

Por cierto, tengo un amigo que es un fan incondicional de los Iron Maiden y me ha comentado que ha oído hablar sobre un juego llamado «Ed Hunter», cuyo protagonista es Eddie (El personaje representativo de los Maiden). Me gustaría saber si existe, en que formato podíamos encontrarlo y dónde.

Pues efectivamente, existe. A mis manos ha llegado una demo para PC. El juego está realizado por Synthetyc Dimensions, y por lo que sé estaban valorando la posibilidad de convertirlo a PlayStation. No sé si podrás encontrarlo ya en alguna tienda.

Cristina Carmona.
Valencia.

JUEGOS PLAYSTATION.

Hola Yen (Qué original), tengo una PlayStation y unas dudillas sobre el complejo mundo de los videojuegos.

¿Qué es y para qué sirve el periférico The Glove?

¿Para ti cuál es el mejor juego de tenis para PSX?

No hay mucho donde elegir en este género (ni demasiado bueno) pero yo me quedaría con «All Star Tennis 99». No está mal.

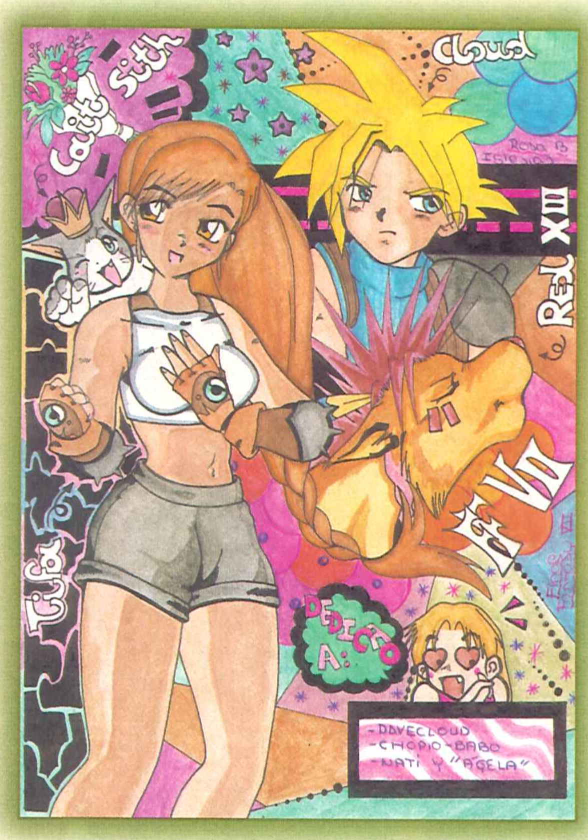
¿Es verdad que en Centro Mail se pueden cambiar juegos usados?

Sí, es verdad.

¿El juego «Ape Scape» se puede controlar con un mando normal o tiene que ser con un analógico?

Tiene que ser con el analógico.

He pensado en comprarme el «Street



ROSA BELÉN IGLESIAS MOLINA. Córdoba

Fighter Alpha 3» ¿Hago bien en comprarme este título habiendo otros juegos de lucha muy buenos en el mercado?
Hacer haces bien, pero ya sabes que se trata de un juego de lucha en 2D, sin la espectacularidad de «Tekken 3» o «Dead or Alive», aunque su jugabilidad y posibilidades no tienen nada que envidiar a ninguno.
¿También pienso comprarme uno de fútbol. Tengo el "«Fifa 99» ¿Cuál me recomiendas?
Si buscas jugabilidad y gran realización técnica «ISS 98» y si quieres jugadores y equipos reales y un concepto clásico del juego «Uefa Champions League».
Le voy a regalar un juego de baile a mi hermana ¿Cuál?
«Bust a Groove», sin duda. (No hay otro en España).

Antonio Gil.
Sevilla.

DUDAS NINTENDO

Hola soy santiago tengo una n64 y unas cuantas preguntas ¿van ha sacar algún juego de pistola como «Time Crisis» para mi consola?
Hace tiempo se habló de uno, pero no he vuelto a oir nada al respecto.
¿El «Hybrid Heaven» estará traducido? ¿y el «Ogre Batlle 3»?
El primero, no, y el segundo, ni idea, porque

Opinión

DECEPCIONADO POR SU N64

Soy un poseedor de una N64 (y de todas las consolas de Nintendo) decepcionado por la consola. Comprarme una PlayStation, me ha llevado a las siguientes conclusiones:
Los juegos de N64 son demasiado infantiles, hasta el punto de que en el «Yoshi Story» hay que recuperar el árbol de la súper-felicidad. Además el catálogo de juegos es escaso, y sólo sacan 1 ó 2 al año que merezcan la pena. La N64 es una buena consola si tienes menos de 10 años, o si te gustan mucho los juegos de plataformas, ya que si lo que quieres son juegos de deportes, coches, rol, acción, aventuras...
La consola va con retraso: sacan «V-Rally», «Resident Evil 2», «C &C», etc, cuando en PlayStation van a salir las continuaciones de esos juegos. El «FIFA» aparece 3 meses más tarde que en los demás formatos, y además sin traducir, y por no hablar de la serie Player´s Choice, una imitación de Platinum pero a 6.000 ptas, no a 3.500. Tal vez si N64 apurara esos bits (como hizo SNES) y sacara juegos más adultos, todo sería diferente, espero que corrijan esos fallos para su próxima consola (un acierto lo del DVD).

Anónimo

no creo ni que salga este año.

¿Tú cual te comprarías el «Resident Evil 64» o el «Shadowman»?

Yo, los dos sin ninguna duda.

¿Cuándo crees que presentaran al publico la nueva consola de nintendo?

Puede que en el próximo Spaceworld, que será en breve, veamos algo.

Un amigo mio tiene la PSX pirateada y dice que puede jugar con juegos de N64 en CD ¿Eso es posible ?

Creo que lo que tiene pirateado tu amigo son sus neuronas.

Santiago Benítez.

UN BAILÓN EN APUROS.

Hola Yen, que tal, me llamo José, tengo 17 años y juego a los videojuegos desde los tiempos de Atari. Ahora tengo una Play con 15 juegos y una N64 con 4 y una cuantas preguntas.

El hecho de que Square no quiera editar en Europa «Parasite Eve» debido a que fue editado hace mucho tiempo en Japón ¿quiere decir que aparte de los «Final Fantasy» no veremos ningún juego más de Square que se edite en Japón?

No, hombre, no. Lo de «Parasite Eve» ha sido un caso muy especial. El hecho de que haya pasado tanta tiempo desde su salida en Japón ha sido decisivo. Como ya os dije, Square tiene previsto lanzar muchos títulos en Europa en los próximos meses.

El «Tekken Tag Tournament» ¿Para que Play saldrá? Este nuevo «Tekken» no es «Tekken 4» ¿verdad?

Todo parece indicar que saldrá para Play 2 pero no me atrevería a asegurarlo definitivamente. Y no, como su nombre indica no es «Tekken 4» sino «Tekken Tag Tournament»

¿Saldrá «Soul Calibur» para Play 2? ¿Será mejor que el de Dreamcast?

La saga de Play 2 será la de «Tekken», mientras que «Soul Calibur» quedará para Dreamcast. De este modo Namco ofrecerá títulos diferentes para cada consola.

¿Habrá «Final Fantasy» para Play 2?

Tan seguro como que me voy de vacaciones.

¿Puedes decirme cuáles serán las compañías que trabajarán para Play 2?

Sí, pero no hace falta que lo haga , porque van a ser más o menos las mismas que lo están haciendo ahora para Play, a saber, Namco, Square, Konami, Capcom, EA...en fin, todas las que tu conoces.



LAURA GUERRA MOHATAR. Melilla

¿Habrá una segunda parte de «Bust a Groove»?

Si, de hecho ya está disponible en Japón, aunque no sé cuando podrás bailar con ella en España.

¿Habrá alguno para Play 2?

¿Te llaman Travolta o algo así? Pues supongo que sí, y con las posibilidades que puede tener esta consola, a lo mejor incluye una Olivia Newton John para ti solo.

José Garrido Díaz. Sevilla.

«METAL GEAR» ¿UN FRACASO?

Buenas Yen ¿Qué tal te va? Tengo una PlayStation y quiero que me contestes a unas dudas.

¿Cuál de los «Bust a Move» es el mejor publicado hasta la fecha?

El «Bust a Move 2».

Recomiéndame un juego de F-1, otro de turismos, otro de rallies y uno de hockey.

A ver, «Monaco Gran Prix», «Gran Turismo», «Colin McRae» ó «V-Rally» y «NHL 99».

¿Es cierto que «Metal Gear Solid» es un fracaso porque en su día se dijo que era un juego largo y que consta sólo de 8 misiones y lo publicarán en el precio de un platinum?

¿Comorrrrrr? Pero ¿Dónde has oído eso?. Este juego va a ser probablemente el mayor éxito del año, es genial y aunque no sea demasiado largo, su calidad hace que todo el mundo quede encantado con él.

¿Merece la pena comprarse el juego «Rollcage» teniendo «Wipeout 2097»? ¿Es bueno?

Yo pienso que no, salvo que te gusten mucho los juegos de este tipo.

Opinión

REFLEXIONANDO SOBRE DREAMCAST

Veo que casi toda la gente está muy emocionada con la nueva consola de Sega, y no es que a mí no me guste, pero estoy viendo que va a pasar lo que pasó hace algún tiempo con Saturn. Sega sacó al mercado su fabulosa consola y mucha gente se la compró, y de momento no pasó nada hasta que Sony decidió sacar al mercado su PlayStation (y la consola de Sega se vio un poco apartada), y tuvo que pasar lo inevitable. Llegó Nintendo y sacó su fabulosa N64 con juegos mejores que los de Sony y, por supuesto, los de la olvidada Saturn, a la que expulsó por completo del mercado. Y ahora parece ser que puede volver a ocurrir lo mismo gracias a que Sega va a sacar una nueva consola, pero como las otras compañías no son tontas, ven un proyecto y lo superan. No es que se copien en todo, pero ellos ya tienen una idea de cómo hacerlas y superar a las que les han dado esas ideas, así que sólo espero que se tranquilicen un poco las cosas antes de que cunda el pánico con tanto lanzamiento.

Jaime Hernández

EL 1ER CASH & CARRY DEL VIDEOJUEGO

UNA ESPECIE ÚNICA EN ESPAÑA

YA HA ABIERTO EN MÁLAGA

El pasado Lunes 2 de Agosto, abrió sus puertas la nueva sede de **PMV Distribuciones.**

Un gran potencial comercial de este **Cash & Carry** del videojuego, único en España, unido a su superficie de más de 1.000 m2 de instalaciones, donde se puede encontrar las últimas novedades del sector del videojuego, todo ello en una exposición muy completa, con más de 1.200 referencias en videojuegos y accesorios.


Una vista de la exposición


El equipo humano de este Cash & Carry



Una vista del exterior del Cash & Carry

SOLO PARA TIENDAS

- SERVICIO PERSONALIZADO DE ATENCIÓN AL CLIENTE.
- PARKING PROPIO
- SERVICIO DE DEMOSTRACIÓN E INFORMACIÓN
- ENVIO A DOMICILIO



C/ SIGFRIDO 17. (NAVES BURDEOS)
POLÍGONO INDUSTRIAL ALAMEDA
TELÉFONO 952 36 32 37, FAX 952 31 55 27
29006 MÁLAGA










DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO



teléfono rojo

¿Cuándo saldrá al mercado «Driver»? ¿Cuánto valdrá? ¿Estará traducido?.

Está a la venta desde el 25 de Junio, vale 8.490 y está traducido y doblado.

¿Qué me dices de «Tank Racer»? ¿Merece la pena comprarlo?

Pues no lo sé, porque todavía no ha salido.

¿Qué me recomiendas comprar un volante (Formula Race Pro) o el Dual Shock?

Si sólo lo quieres para coches, el volante, si no, el Dual Shock es más práctico.

¿Me recomiendas comprar el multitap? ¿Sirve para jugar a «Fifa» y «Nba Live» (los dos de 98 y 99)?

Hay que reconocer que es un accesorio que Sony no ha explotado tanto como se ha hecho en N64, pero parece que la cosa va a cambiar. En juegos deportivos puedes usarlo en casi todos (además de los dos que nombras, también en juegos de tenis, hockey, etc), y en breve lo podrás utilizar en juegos de carreras tipo «Speed Freaks» y «Crash Racing» y también en «Quake 2». Si siempre vas a contar con amigos para jugar y tienes o te gustan este tipo de juegos, cómpratelo.

¿Tienes información sobre los juegos «Bugs Bunny» y «Le Mans 24 horas»?

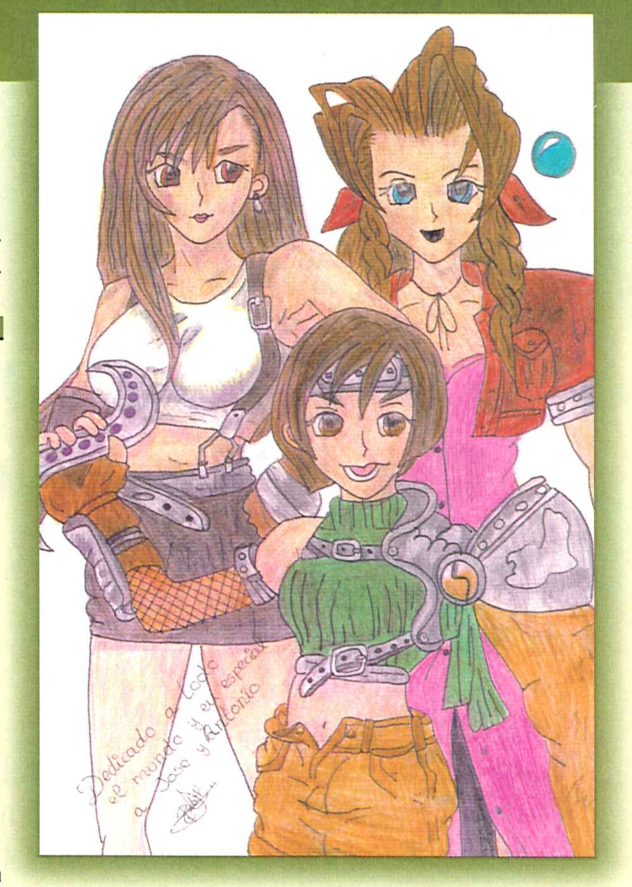
«Bugs Bunny» ya está a la venta y es un plataformas entretenido que podía haber llegado a más. «Le Mans 24 horas» saldrá finalmente en Octubre.

Javier García. Vizcaya.

ROL EN PLAYSTATION.

¡Por Favor! Contéstanos ¿o es que ya no nos quieres? Hemos oído rumores sobre el lanzamiento de «Chrono Trigger 2» para PSX ¿es cierto? Si lo es ¿para cuándo?

Claro que os quiero. Es más, leer cientos y cientos de cartas cada mes hacen que me acuerde de vosotros... ¡hasta en mis peores pesadillas! (Es broma). Pues es posible que si salga, pero yo no lo daría por seguro. Si lo hace, no será antes de el año que viene.



ISABEL REYES ORTÍZ. Málaga

¿Es verdad que este año saldrá «Dragon Quest VII»?

Pues no es verdad, que yo sepa. Si sale lo hará en el 2000.

¿Las fechas de lanzamiento de «Resident Evil» son seguras o se retrasarán tantísimo como lo hizo «Metal Gear»?

Cómo te pones por un solo juego que se retrasa...Pues, er, resulta, estooo, que no saldrá hasta Febrero,,,

¿Estarán en castellano el «RE Nemesis» y el «FF VIII»?

Sí, pero en el segundo serán sólo textos (ya que no hay voces) y el primero es difícil que aparezca doblado, pero...

¿Para when «Silent Hill»? Es que no nos hemos "enterao entoavía.

Buena demostración de "spanglish", pero no me engañas: eres de Alcorcón. Pues sí que andáis despistados, porque el juego ya hace un mes que salió a la venta.

¿Dónde estuviste la noche que asesinaron a la gallina Caponata?

¿Qué la han asesinado? No lo sabía. En cualquier caso, mi relación con ella nunca pudo ser probada, y no pienso decir nada más si no está mi abogado.

Eleni y Chiqui. Madrid.

CUESTION DE MEGAS

¿Cómo estás Yen? Tengo una cada vez mejor N64 y unas cuestiones para ti.

¿Se acerca «Ogre Batlle 3» a «Zelda»?

Uf, yo creo que le tiene que mirar con prismáticos.

¿Qué más juegos además

Opinión

SENTIR LOS VIDEOJUEGOS

Con casi 21 años, sólo hay dos cosas que me deleiten más que esto. Jamás había sentido tanta satisfacción, rabia, afán de superación, y otras tantas emociones indescriptibles juntas batiéndose durante horas en mi cuerpo. Puede que la culpa de esto la tenga que no había explorado estos caminos hasta los 19 años

Pero aquí estoy, y eso es lo que importa. Espero no perder jamás este sendero que me ha traído aquí, que no sé dónde me llevará, pero no me importa porque no puede ser malo. A mis espaldas dejo batallas, luchas contra fases que te hacen sentir como Peter Pan en el país de Nunca Jamás junto a Campanilla, contra la devastadora y cruda economía, peleas nocturnas contra el sueño y el cansancio de 8 horas de duro trabajo... ¿Y tanto esfuerzo para qué? ¿Para abrir puertas que jamás pensé que abriría? ¿Para descubrir lugares fantásticos que no podría haberme imaginado nunca? ¿para derrotar enemigos con horas de paciencia? Y... ¿realmente merece la pena? ¡Seguro que sí! Si no, que me lo expliquen... porque cuando me tiro en el sofá de mi habitación y me pongo a jugar, a explorar, a conquistar y derrotar, a vencer a un cartucho o CD, siento esa satisfacción. O que me expliquen por qué se me ponen los pelos de punta por pensar o por hablar del futuro consolero con un amigo que sea como yo, que sienta y disfrute las consolas como hay que hacerlo.

Los Tiros, La Paz.

IV Concurso Nacional Mangas & Videogames

¡¡Participa y gana un montón de premios!!

Hobby Consolas organiza el IV Concurso Nacional Mangas & Videogames.

Como cada año, Hobby Consolas convoca a todos los talentos del cómic de nuestro país a participar en nuestro concurso de dibujo. Demuestra tu talento, envíanos tu manga y no pierdas la oportunidad de conseguir estos suculentos premios.

1er Premio: 200.000 Pta.

2° y 3er Premios: 100.000 Pta. cada uno.

4° a 7° Premios: 50.000 Pta. cada uno.

Premios especiales

Norma Editorial:

- 50 Lotes de Cómic de Star Wars (Episodios, 1, 2, y3)
- 50 Cómics de Street Fighter
- 50 pósters gigantes de Dragon Ball

Manga Films:

- 25 películas de La Invencible Nuku Nuku
- 25 películas de El-Hazard, un mundo fantástico
- 25 películas de Fatal Fury
- 25 películas de Los Caballeros del Zodiaco, el guerrero de Armageddon

Bases del IV Concurso Nacional «Mangas & Videogames»

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen su trabajo junto con los cupones de participación correspondientes a los números de Agosto y Septiembre.
2. Los mangas recibidos deberán tener un mínimo de 2 páginas y un máximo de 6. Los protagonistas de los mangas deberán ser personajes que aparezcan o hayan aparecido en algún videojuego.
3. De entre todos los trabajos recibidos, un jurado compuesto por redactores de Hobby Consolas elegirá:
• Un ganador absoluto, que será premiado con 200.000 Ptas en metálico.
• Un segundo y un tercer clasificados, que recibirán 100.000 Ptas. en metálico cada uno.
• Los clasificados del 4° al 7° puesto, que recibirán 50.000 Ptas cada uno.
Los siguientes 25 mejores trabajos recibirán el siguiente lote de premios:
* Lote de 4 Películas de Manga Films:
 • La Invencible Nuku Nuku
 • El-Hazard, un mundo fantástico
 • Fatal Fury
 • Los Caballeros del Zodiaco, el guerrero de Armageddon
* Lote Cómics de Star Wars: Shadows of the Empire, Capítulos 1, 2 y 3
* Cómic de Street Fighter
* Póster de Dragon Ball GT
Los 25 siguientes mejores trabajos recibirán el siguiente lote de premios:
* Lote Cómics de Star Wars: Shadows of the Empire, Capítulos 1, 2 y 3
* Cómic de Street Fighter
* Póster de Dragon Ball GT
Los premios en metálico no estarán sujetos a retenciones fiscales.
4. Sólo podrán participar en el concurso los trabajos recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el 26 de Julio y el 30 de Septiembre de 1999.
5. El fallo del jurado se realizará en el mes de Octubre de 1999 y los ganadores de los premios en metálico serán avisados telefónicamente. El resto de los ganadores recibirán notificación de su premio por carta. Los nombres de los ganadores se publicarán en la revista Hobby Consolas.
6. Caso de que algún premio se extravíe en el envío, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.
7. Los trabajos recibidos no serán devueltos a los autores de los mismos. HOBBY PRESS, S.A. se reserva el derecho de publicación, utilización y difusión de todos los trabajos recibidos.
8. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
9. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS, MANGA FILMS Y NORMA EDITORIAL.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN N° 2 (SEPTIEMBRE)

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

C. Postal .... Teléfono .... Edad ....

Manda tu trabajo junto con los cupones nº 1 (Agosto) y nº 2 (Septiembre), debidamente rellenados a: Hobby Press, S. A. Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «IV Concurso Nacional Mangas & Videogames».





NORMA Comics




teléfono *rojo*

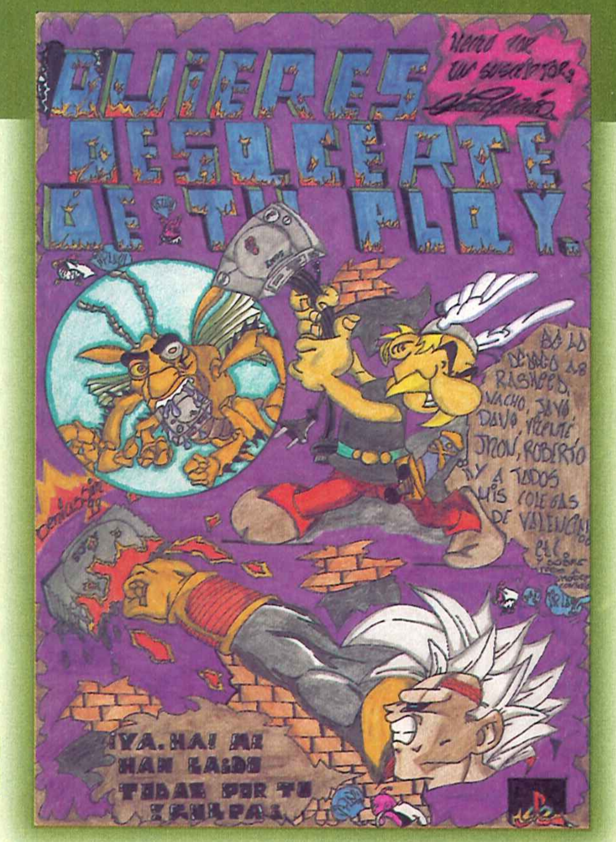
de «DKC 64» vana a sacar para N64 con más de 256 megas?
Tienes el «Resident Evil» con 512 y es muy posible que llegue alguno más. De todos modos, no le des tanta importancia a lo megas y sí a la calidad de los juegos.
¿Verá finalmente la luz «Nightmare Creatures» en N64?
Sí, finalmente lo sacarán del cuarto oscuro.
¿Es bueno «Army Men»? ¿De qué va?
Es una original mezcla de acción y estrategia, con soldaditos de por medio. Yo apenas he jugado, pero tiene su gracia. En USA ha arrasado en PlayStation. Ahora bien, veo complicado que llegue a España, porque nadie distribuye a 3DO.
¿Qué juego de fútbol y de coches tienen en preparación para mi consola?
En fútbol se espera la nueva versión de «ISS» («Fifa» parece que no saldrá) más otros como el «Ultimate Soccer» de Acclaim y en coches tienes el «Rally Masters», «Konami Rally», «Ridge Racer 64», «Top Gear Rally 2» y «World Driver». No está mal ¿eh?
¿Para cuándo «Earthbound 64»? Se está haciendo de rogar...
Y más que se va a hacer...
¿Qué juegos en el futuro se aprovecharán del pak de expansión?
Por lo que se está viendo, van a ser cada vez más. La tendencia es que poco a poco todos los juegos puedan aprovecharse de este accesorio.
PD. Por cierto, la próxima vez no hace falta que me mandes 12 cartas firmando con nombres diferentes. Dime que eres el de Valencia y ya está.

Pedro.
Valencia.

LE GUSTA LA ESTRATEGIA.

Hola Yen tio ¿Qué tal? Mira, me llamo Luis y me vuelvo loco por los juegos de estrategia, rol y deportes. Tengo una PlayStation y algunas preguntas que hacerte.
¿Saldrá otro juego de estrategia tipo «Civilization II» para PlayStation ¿Cuándo?
Igual, igual a corto plazo no, pero estrategia en tiempo real tendrás en breve «Age of Empire» y «Dune 2000».
¿Qué tal está «Driver»? Según vosotros, bastante bien.
O sea, que tú preguntas y tú respondes. ¿Y yo que pinto? Claro que está bien, es un juegazo que no deberías dejar pasar.
¿Qué tal está el «Libero Grande» de fútbol?
Aquí no sabes la respuesta ¿eh? Pues a mi no me gusta. La idea original es buena, pero su puesta es práctica resulta extraña y poco jugable.
Con tanto comentario de la nueva generación de consolas ¿Crees que seguirán sacando grandes juegos como el «Metal Gear Solid» o empezarán a ahorrar para Play 2?
No creo que las compañías tengan un departamento de planes de ahorro en sus oficinas. PlayStation seguirá recibiendo grandes juegos durante bastante tiempo, no te apures.

Luis Adame López.
Gran Canaria.



LEÓN MUSOKE BACHARACH. Castellón

JUEGOS GAME BOY.

Hola Yen, me llamo Javier, tengo una Game Boy y una cuentas preguntas.
¿Cuándo saldrá al mercado el «Resident Evil» para la portátil de Nintendo?
Exactamente el 22 de Octubre de este año a las 10 de la mañana.
¿Estará traducido al castellano?
Pues no está muy claro. Esperemos que sí.
¿Será igual de largo que la versión de PlayStation?

Opinión

YA LLEGA DREAMCAST

Estoy seguro de que el 23 de Septiembre, miles de usuarios se dirigirán a su tienda de videojuegos de confianza y se harán con una Dreamcast. Por eso creo que no habrá prácticamente nadie que a final de año no tenga una.
"Si claro, sólo hay que ver lo bien que lo ha hecho Sega con su Saturn" podrán decir algunos. Es evidente que Sega metió la gamba hasta el fondo con Saturn, y junto con ella, nos hundimos sus miles de usuarios españoles. Hicieron una consola para la que era muy difícil programar, todas las compañías apoyaban a PlayStation porque era más fácil, luego, porque había muchas más, y finalmente Sega no pudo mantener el ritmo de lanzamientos de la Play, y se acabó todo.
Sinceramente creo que Sega ha hecho un grandísimo trabajo con la Dreamcast, y que será capaz de conseguir muchas ventas en este tiempo de ventaja frente a la PlayStation 2 (que parece que va a ser algo más que cara) y la Dolphin de Nintendo. Además, al salir ahora, sus actuales competidores van a parecer Spectrums frente a la pasmosa calidad de las prestaciones de la Dreamcast Y otra cosa por la que creo que va a triunfar es porque Bill Gates está por medio, lo cual no quiere decir que sea mejor, sino que va a ser un seguro éxito de ventas.
Aparte de todo eso, nos conocemos muy bien, y una novedad así, es difícilmente resistible.

Pellax



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



TLF.: 952 36 32 37



SORTEO DE ESTA MOUNTAIN BIKE
VALORADA EN MÁS DE 100.000 Ptas.
POR LA RESERVA-COMPRA DEL JUEGO















ÚNETE AL

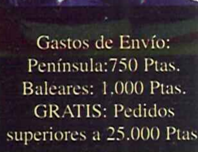












Gastos de Envío:
Península:750 Ptas.
Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

ENVÍO DE PEDIDOS POR  A DOMICILIO. TELECOMPRA: 952 36 42 22

Como sabes, el juego estará basado en la primera parte de la saga, y parece que será una conversión directa, así que sí será igual de largo.

¿Tendrá una intro parecida a la de PlayStation?

Bueno tio no te pases, que es una portátil. A ver si te crees que los programadores son magos o algo así. De todos modos, la calidad del juego será soberbia, y puede que supere todo lo que se ha visto hasta la fecha en Game Boy.

¿Podrás elegir personaje?

Sí, entre Chris Redfield (el hermano de Clair) y Jill Valentine.

¿Será compatible con la Game Boy Normal? ¿Qué precio tendrá?

Lo siento pero parece que no. El precio rondará las 6.000 pts.

¿Me puedes decir si existe en España un juego de «Dragon Ball» traducido?

Ni traducido ni en japonés ni en austrohúngaro.

Me han dicho que va a salir un «Street Fighter Alpha» para Game Boy. ¿Es cierto?

Sí, llegará en Octubre.

¿Será compatible con la Game Boy monocroma?

Pues no te lo puedo decir todavía.

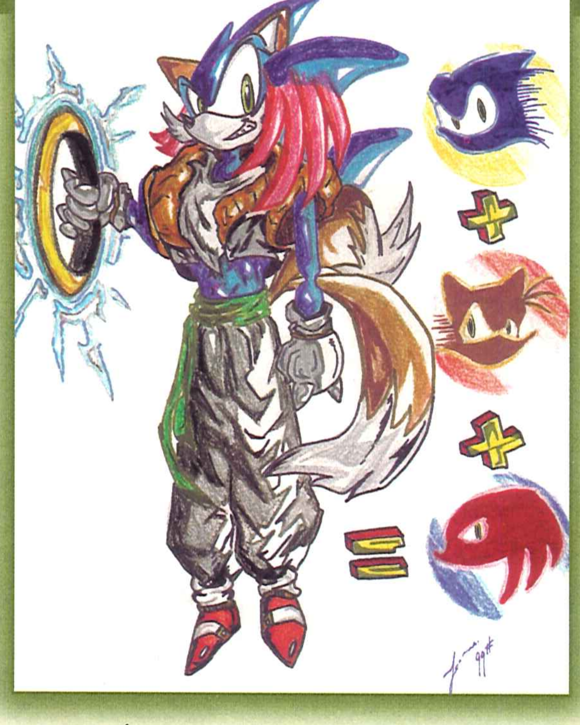
¿Me podrías decir 5 juegos de Game Boy que estén bien?

Y yo me pregunto ¿sabéis que tenemos en la revista una preciosas listas de recomendados donde podéis encontrar los, a nuestro juicio, mejores juegos para cada consola? Dentro de ellas, a parte de pequeñas clasificaciones por género que se actualizan cada mes, hay un pequeño apartado llamado Imprescindibles que, por si no lo sabéis, significa que no se puede prescindir de ellos, que son los mejores, que hay que tenerlos, vamos. Pues bien, échale un ojo a las listas y elige cualquiera de ellos, majo.

¿Saldrá aparte del «Resident Evil» algún juego impactante para la Game Boy?

Lo ves, ésta ya es otra pregunta, y para paliar la bronca que te acabo de echar, y como me has caído bien, te voy a dar una lista con los bombazos que se avecinan para Game Boy. Ahí van: «Toca Touring Car», «Tarzan», «Earthworm Jim», «Micromachines V3», «Duke Nukem», «Mission Impossible», «Star Wars» y toda la saga de los Pokemones.

Javier Campo.
Madrid.



JAIME RODRÍGUEZ DE LA ROSA. Sta.Cruz de tenerife



SEGA Y NINTENDO.

Hola Yen ¿Cómo lo llevas? Tengo una N64 a pesar de ser un "seguero" convencido, y tengo unas dudas que me atormentan.

¿Son ciertos los rumores de que Sega va a realizar juegos para Nintendo, lo que apunta claramente a que abandonará el mercado consolero para dedicarse sólo a programar y a las recreativas?

Quieto, quieto. Pero bueno, tu como fiscal no tenías precio. Vamos a ver, lo ínico que va a hacer Sega es programar para Game Boy, una decisión por otro lado muy valiente y que todos deberíamos aplaudir. Pero si ahora mismo está volcada con Dreamcast ¿Cómo va a abandonar el mercado consolero?

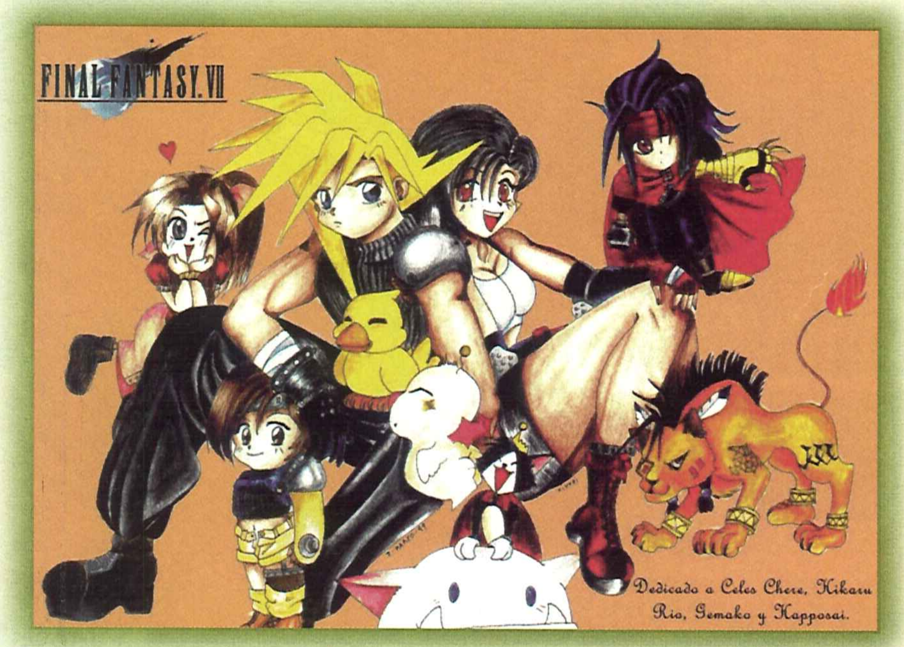
¿Qué me recomiendas comprarme para mi consola: «Turok 2», «Quake 2», o esperarme a «Resident Evil 2»?

¿Sólo tienes pelas para uno? Uf, pues es difícil. Pero «RE» es posible que no salga hasta el año que viene, asi que cualquiera de los otros dos. A mi me gusta más «Turok».

¿Tendrán acceso a Internet las consolas de la nueva generación, Play 2 y Projecty Dolphin, imitando el excelente ejemplo de Dreamcast?

De momento sólo Nintendo se ha pronunciado al respecto, anunciando que su próxima consola sì tendrá acceso a internet. Sony no ha dicho nada sobre el tema.

Anónimo



XINNAI. Málaga

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Ciruelos nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.




CONCURSO
DREAMCAST
Busca este logo de «Dreamcast»
en las páginas de la revista y gana una
consola «Dreamcast».
¡Puedes ser uno de los
primeros que disfruten de ella!
¡Sorteamos una
«Dreamcast»
cada mes!
LOGO CONCURSO
NO VALIDO
Dreamcast
SEPTIEMBRE
START
Dreamcast
POWER
OPEN
BASES DEL CONCURSO
SEGA

Y no te pierdas la mejor colección de **PELÍCULAS ANIME** que conseguirás con los siguientes números:

HC 66 · HC 68 · HC 70 · HC 72 · HC 73

HC 74 · HC 75 · HC 76 · HC 84 · HC 85

HC 86 · HC 87 · HC 88 · HC 89 · HC 92 · HC 94

- **Nº 66:** ESTALLA EL DUELO. DB 11
- **Nº 68:** LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
- **Nº 70:** EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
- **Nº 72:** UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
- **Nº 73:** RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
- **Nº 74:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
- **Nº 75:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4
- **Nº 76:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6
- **Nº 84:** FUSIÓN. DB 15
- **Nº 85:** EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16
- **Nº 86:** EL REGRESO DE BROLY. DB 17
- **Nº 87:** EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18
- **Nº 88:** TEKKEN
- **Nº 89:** TEKKEN 2
- **Nº 92:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 1 Y 2.
- **Nº 94:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 3 Y 4.

Y SI QUIERES TENER TODAS LAS REVISTAS ARCHIVADAS,

¡PIDE UNAS TAPAS!

¡Nuevo sistema más práctico!

Por sólo 950 Ptas.



Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

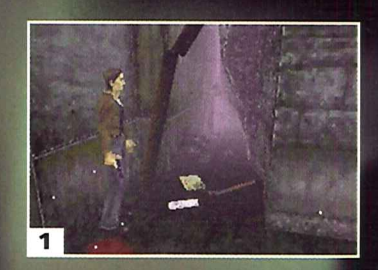


SILENT HILL

Os damos la bienvenida a Silent Hill, un lugar que os hará temblar, sudar y puede que incluso os corte la respiración en algunas ocasiones. Estáis a punto de entrar en una aventura sin retorno, donde la angustia y el pánico se apoderarán de vosotros. Ya estáis avisados, así que preparaos para disfrutar de este juego "terroríficamente" divertido.

Comienza el HORROR

La aventura comenzará cuando tengas el control de Harry Mason. Avanza hasta que oigas pasos. Deberás seguir a Cheryl y prepararate para vivir una escalofriante pesadilla. Te despertarás en una cafetería junto a Cybil Bennett, una oficial de policía. Después de la conversación deberás recoger los siguientes objetos de la cafetería: 2 frascos de energía, un cuchillo, un mapa y una linterna. También verás un cuaderno donde podrás grabar la partida y una radio que no podrás coger por ahora. Intenta abrir la puerta de salida del café y te enfrentarás al primer enemigo. Acaba con él usando la pistola, y recoge la radio. Abandona la cafetería y a tu derecha podrás coger 2 paquetes de munición para la pistola. Tendrás que ir por el callejón que hay en Finney Street y cruzando una puerta encontrarás balas para la pistola (1), una tubería y una pequeña libreta de Cheryl. Coge los objetos y al leer la libreta sabrás que tu próximo objetivo es ir a la escuela de Midwich.


1


NOTA:

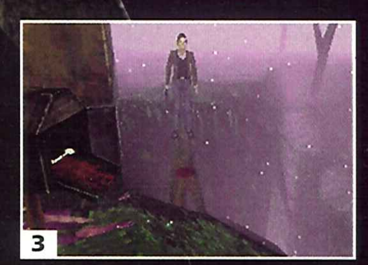
ESTA GUIA ES PARA TODOS LOS NIVELES DE DIFICULTAD. EN EL NIVEL DE DIFICULTAD DIFICIL PODRAS COGER OBJETOS (SIERRA MECANICA, TALADRO, GASOLINA, KATANA, PIEDRA MÁGICA Y PISTOLA LASER), A LOS QUE NO TENDRAS ACCESO EN LOS MODOS NORMAL Y FÁCIL.


1 - CAMINO A LA ESCUELA

No intentes seguir el camino lógico que verás en el mapa, ya que todos los caminos están bloqueados. Dirígete a un callejón que hay detrás de la cafetería. Aquí encontrarás una verja con un letrero que dice "off limits". Entra por la verja y llegarás a una pista de baloncesto donde encontrarás 1 frasco de energía (2) y la llave de Woodman. Dirígete a la zona del puente bloqueado, que está muy cerca de la N que verás en el mapa. Allí encontrarás un coche de policía, mira en el maletero y coge la llave del león.

Ahora deberás dirigirte a la zona más al sur de Elroy Street. Encontrarás una casa con una tabla por la que podrás pasar para coger la llave (3) de Scarecrow.
Ve al final de Matheson Street y encontrarás unos papeles manchados de sangre, léelos (4).
Ahora dirígete a Levin Street, y busca una casa con una caseta de perro en su exterior (5). Busca dentro de la caseta y recoge la llave para entrar en la casa. Una vez dentro de la casa podrás grabar la partida. Dirígete al fondo y lee un mapa que hay al lado de una puerta con 3 cerrojos. Usa las 3 llaves para abrir la puerta. Al salir por la puerta estarás en el exterior y todo se volverá oscuro. Harry encenderá la linterna. Ha llegado el momento de tomar el camino de la escuela.


2


3


4


5

CONSEJOS

1. Te recomendamos que uses las armas de fuego con enemigos que se muevan muy rápido, y las otras, como el martillo o la tubería, con enemigos que sean lentos.

2. Cuando estés rodeado de muchos enemigos, si pulsas simultáneamente los botones L1+R1, Harry dará un giro de 180º.Así podrás acabar con los enemigos con una mayor rapidez.

3. A lo largo de la aventura te recomendamos que ahorres munición, no desperdicies las balas con enemigos a los que puedes matar con armas de mano como la tubería o el martillo.

4. Cuando te encuentres rodeado de enemigos y te estén agarrando, la forma más rápida de librarnos de ellos es pulsando los botones L1 ó R1 varias veces.

5. Durante el juego encontrarás frascos, botiquines y ampollas de energía. Te aconsejamos que vayas gastando primero los frascos y guardes los botiquines y las ampollas para situaciones límite.

6. Asegúrate de que has acabado con el enemigo, a veces están tumbados y a los pocos segundos vuelven a levantarse. Cuando estén tumbados, acércate y pulsa el botón X para pisarlos.

7. Deberás prestar mucha atención a una radio que cogerás al comienzo de la aventura. Esta radio emitirá sonidos cuando te estés acercando a un enemigo. Si el sonido es muy alto es que tienes a algún enemigo a pocos metros y si empieza a bajar, te estarás alejando del enemigo.

8. Si quieres completar con éxito la aventura deberás coger todos los mapas de las zonas en las que te encuentres. Harry irá pintando en los mapas las zonas a visitar.

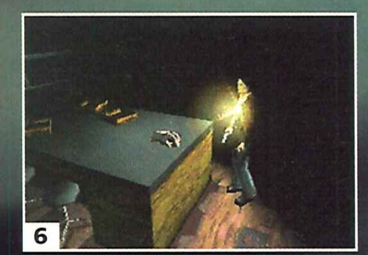
9. En el menú de opciones, si pulsamos L1,R1,L2 ó R2 accederemos a un submenú de opciones.

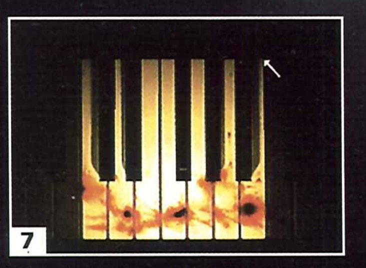
2 - ESCUELA DE MIDWICH

Entra por la puerta principal (Lobby) y recoge el mapa de la escuela. Usa el mapa y dirígete a la enfermería (Infirmary), donde podrás grabar la partida. Sal y vete a la recepción, aquí encontrarás una lista de profesores y 3 libros escritos con sangre. Dirígete al patio de la escuela (Courtyard). Encontrarás una torre con un reloj. Si lo miras verás que el reloj marca las 10:00. Usando el mapa vete a la segunda planta y entra en el laboratorio (Lab Equip Room). Tienes que coger un bote con un producto químico y después ir al laboratorio de química (Chemistry Lab). Verás una mano encima de una mesa (6), usa el producto químico y recibirás el medallón de oro. Vuelve de nuevo al reloj del patio y coloca el medallón de oro en una de las 2 ranuras que hay en la base del reloj. Si miras el reloj verás que ha cambiado la hora, marcará las 12:00. Dirígete a la sala de música (Music Room) que está en la segunda planta. Deberás leer una poema que está escrito en la pizarra. Luego vete al piano (7) y examínalo. Para resolver este puzzle deberás pulsar las teclas que no tienen sonido. Verás que hay 7 teclas blancas y 5 teclas negras. Siempre de izquierda a derecha deberás pulsar esta combinación de teclas:

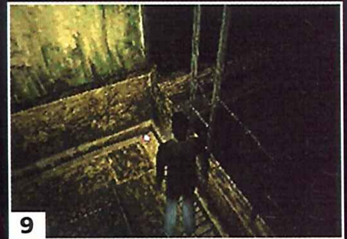
1) segunda tecla blanca,
2) sexta tecla blanca,
3) quinta tecla negra,
4) quinta tecla blanca,
5) primera tecla negra.

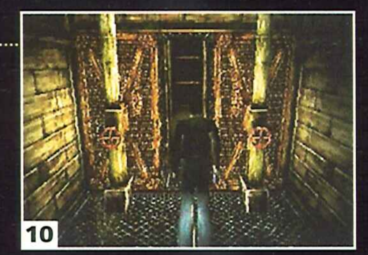
Ahora debes coger el medallón de plata y dirigirte al reloj. Al colocar el medallón de plata en la última ranura verás que el reloj habrá cambiado de hora, y ahora marcará las 5:00. Es el mejor momento para coger toda la munición, frascos de energía y botiquines que encuentres en la escuela. Una vez hecho esto vete a la sala de calderas (Boiler room). Para llegar a esta sala tendrás que subir a la 2º planta de la escuela y bajar 2 plantas por las escaleras. Conecta el interruptor de la caldera y dirígete de nuevo al reloj. Entra por las puertas del reloj y atraviesa un pasillo. Habrás salido de nuevo al patio, pero esta vez encontrarás un extraño símbolo en el centro. Al entrar en la escuela verás que todo habrá cambiado. Vete al almacén (Storage room) y coge una pelota de goma. Entra en la clase (Classroom) que está a la derecha y coge una tarjeta amarilla. En la enfermería (Infirmary) podrás grabar la partida. Ve después a la habitación que hay detrás de la recepción y usar la tarjeta amarilla (8) en la cerradura de la puerta. Aparecerás en los cuartos de baño de la primera planta de la escuela. Examina los baños. Al salir verás que la puerta de la tarjeta ha desaparecido y que el pasillo está bloqueado por una verja. Vuelve a entrar en el baño y al salir aparecerá la puerta de nuevo. Entra por la puerta de la tarjeta y vuelve a salir por ella. Comprobarás que la verja que bloqueaba el pasillo ha desaparecido. Vete al baño de los chicos de la 1º planta, encontrarás un cadaver y la escopeta. Después de coger la escopeta, dirígete a la sala de profesores (Teacher´s room), situada en la zona superior izquierda de la 1ºplanta. Al abandonar la sala, el teléfono comenzará a sonar. Vete a la 2º planta, a la sala de cofres (Locker room). Escucharás un extraño ruido, momento en el que te verás obligado a abrir un cofre. Antes de salir de esta sala tienes que haber cogido la llave de la biblioteca.
Dirígete a la biblioteca y usa la llave en la puerta. Dentro encontrarás un libro abierto. Dirige tus pasos por el camino al tejado de la escuela (Roof). Encontrarás 2 agujeros en el suelo (9), y tendrás que usar la pelota de goma en uno de ellos, en el que está en una esquina. Ahora tienes que mirar dentro del otro agujero y verás una llave que no podrás coger. Abre la válvula de agua y comprobarás como la corriente se llevará la llave por las tuberías. Vete al patio (Courtyard) y coge esa misma llave, que ha caído por la tubería. Dirígete a la 2º planta y usa la llave en las clases que están situadas en la parte superior derecha de la planta. Baja las escaleras hasta la 1º planta y desbloquea una verja. Atraviesa la verja y podrás grabar la partida en la enfermería (Infirmary). Vuelve a entrar por la verja y baja por la escalera a la planta baja (Basement). Entra en la sala de calderas (Boiler room) y verás que el camino está cortado. Hay 2 válvulas (10) que deberás girar en este orden para poder avanzar: gira la válvula de la derecha 2 veces a la izquierda y la válvula de la izquierda una vez a la derecha. Sigue por ese camino y te enfrentarás al primer jefe final del juego. La manera más rápida y eficaz de acabar con él es la siguiente: Disparale hasta que empiece a abrir la boca, y en este momento es cuando debes disparar con la escopeta dentro de su boca. Cuando veas que abre la boca, retrocede unos pasos apuntando con la escopeta y dispara.
Después de este encuentro, que no debe haberte planteado muchos problemas, llegarás hasta la sala de calderas (Boiler room) donde deberás coger la llave de K.Gordon.


6


7


8


9


10



Guías

3 - LA CASA DE K. GORDON

Antes de dejar la escuela deberás examinar la lista de profesores situada en la recepción, y Harry escribirá en el mapa la dirección de la casa de K.Gordon. Al salir de la escuela encontrarás un autobús escolar donde podrás grabar la partida. Mira el mapa y dirígete a la casa de K.Gordon, situada a pocos metros de la escuela.Usa la llave en la puerta del jardín y sal por la puerta delantera.

Dirígete a la gasolinera (Gas Station) y podrás grabar la partida. Si estás jugando en el modo difícil podrás coger gasolina. Con la gasolina tendrás 2 opciones: coger la sierra mecánica que encontrarás en el mapa, en Chainsaws o ir a la caseta del puente (Bridge control room) y coger el taladro. Si tu modo de juego es normal o fácil, tendrás que ir camino a la iglesia (Church).

4 - LA IGLESIA

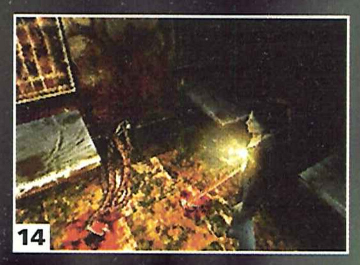

11

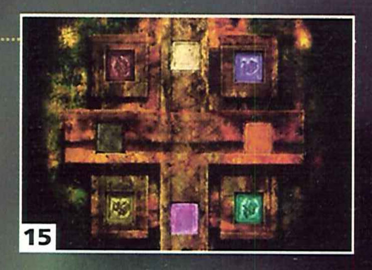
Dentro (11), deberás coger el amuleto Flauros y la llave del puente. Antes de abandonar la iglesia podrás grabar la partida. Ahora debes ir a la caseta del puente (Bridge control room), en Bloch Street. Aquí tendrás que coger un nuevo mapa y usar la llave del puente en el panel de control. El puente se bajará y tendrás acceso a una nueva zona de Silent Hill. En esta nueva zona tendrás que ir en dirección al hospital. Una vez dentro del hospital no podrás salir hasta que concluyas tu misión allí.

5 - EL HOSPITAL


12


13


14


15


16

En el hall principal podrás grabar la partida en un mostrador. Dirígete hacia los teléfonos y entra por la primera puerta de la izquierda, donde conocerás a Kaufmann. Entra por la puerta de la derecha y tras cruzar otra sala, tendrás que coger el mapa del hospital. Consulta este mapa y dirigirte a las siguientes habitaciones:

- *DOCTOR'S OFFICE, encontrarás el mapa del sótano.*
- *CONFERENCE ROOM, tendrás que coger la llave del sótano.*
- *KITCHEN (12), encontrarás un bote de plástico.*
- *DIRECTOR'S OFFICE: Droga con sangre (13) en el suelo de la habitación. Usa el bote de plástico para recoger una muestra.*

Dirígete a la puerta que lleva al sótano y usa la llave. Baja las escaleras, vete a la sala del generador (Generator room) y actívalo. Abandona esta sala y sube por el ascensor a la segunda planta. Al intentar abrir la puerta verás que está bloqueada. Sube a la tercera planta y haz lo mismo. Entra de nuevo en el ascensor y verás que habrá aparecido el botón para ir a la cuarta planta. Atraviesa unas puertas dobles y avanza hasta encontrar a una enfermera endemoniada. Después de aniquilarla, el próximo objetivo es reunir 4 piezas de colores. Ahora tendrás que entrar en las siguientes habitaciones:

- *GENTS TOILETS: coge la pieza azul.*
- *ROOM 302: encontrarás una televisión y un video que no podrás usar por el momento.*
- *ROOM 304: Verás una placa de acero en la pared.*
- *ROOM 306: coge la pieza amarilla.*
- *STORAGE ROOM: tendrás que coger una bolsa de sangre.*

Ahora dirígete a la primera planta del hospital con el ascensor.

- *DIRECTOR'S OFFICE: encontrarás la pieza roja y podrás grabar la partida.*

Después tendrás que subir a la tercera planta con el ascensor y bajar a la segunda planta por las escaleras.

- *ROOM 201: podrás coger el mechero.*
- *ROOM 204: encontrarás la pieza verde, pero primero tendrás que espantar a unas serpientes que la custodian (14). .Usa la bolsa de sangre y las serpientes se apartarán de tu camino.*

Dirígete a la sala de enfermeras (Nurse center) y allí podrás leer un panel colocado en la pared. Después de haberlo leído, dirígete a la puerta bloqueada (15).. Para resolver este puzzle deberás colocar las piezas de colores en las 4 ranuras libres en el siguiente orden: 1)la pieza azul, en la ranura situada arriba/derecha; 2)la pieza verde, en la ranura situada abajo/derecha; 3)la pieza amarilla en, la ranura situada abajo/izquierda; 4) la pieza roja, en la ranura situada arriba/izquierda. La puerta se abrirá. En este nuevo pasillo deberás ir a las siguientes habitaciones:

- *OPERATING ROOM: encontrarás la llave del almacén del sótano.*
- *INTENSIVE CARE ROOM: Alcohol desinfectante.*

Baja hasta el sótano.

- *GENERATOR ROOM: Aquí podrás hacerte con una nueva arma, un martillo muy efectivo.*

Dirigirte ahora al almacén del sótano (Storeroom) y usar la llave. Deberás empujar un mueble pegado a la pared para encontrar una puerta oculta. Entra en la puerta y en la nueva habitación encontrarás una rejilla con plantas (16). Usa el alcohol en las plantas y luego el mechero. Esto te dará acceso a un nivel subterráneo. Entra por la puerta de la izquierda. En este pasillo, si entras en la puerta de la derecha podrás coger una cinta de video. En la puerta situada al fondo del pasillo a la izquierda, deberás coger una llave situada junto a una foto de Alessa.

Dirígete a la habitación 302 (Room 302) y usa la cinta de video. Aquí podrás grabar la partida.

Ahora tendrás que ir a otra sala (Examination Room), donde conocerás a Lisa Garland. De repente Harry tendrá un fuerte dolor de cabeza y al recuperarse deberás coger la llave de la tienda de antigüedades, que habrá dejado Dhalia Gillespie encima de una mesa. Ya puedes abandonar el hospital.



6 - CAMINO A LA TIENDA DE ANTIGÜEDADES

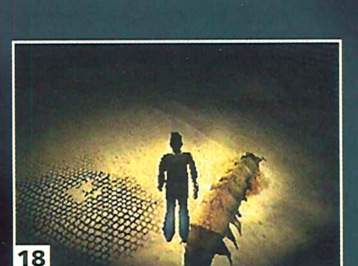
De camino a la tienda de antigüedades podrás pasar por la comisaría de policía (Police Station) y grabar la partida. Dentro de la comisaría encontrarás munición, un informe y un mensaje escrito en una pizarra. Abandona la comisaría y dirígete a la zona más al norte de Simmons Street. Allí encontrarás la tienda de antigüedades. Después de usar la llave en la puerta, dentro podrás grabar la partida. Tendrás que empujar un mueble situado al fondo de la habitación. Te reencontrarás con Cybil, la policía. Entra por un hueco y avanza hasta llegar a una pequeña iglesia con un altar (17). Coge el hacha e intenta volver por el hueco. Comprobarás como el altar se empieza a llenar de llamas. Harry se despertará. Verás que el escenario es drásticamente distinto.


17

7 - LA ZONA CENTRO DE SILENT HILL

Mira el mapa hasta que encuentres la zona centro (Silent Hill Town Centre). Cuando hayas llegado, deberás buscar una verja metálica con un agujero. Entra por el agujero y llegarás a una sala con televisores. Intenta subir por las escaleras y las televisiones se encenderán. Vuelve a subir por las escaleras mecánicas y camina hacia la izquierda. Entra en la primera puerta que encuentres a la izquierda y podrás grabar la partida.

Al salir de esta sala deberás correr en dirección a un cuerpo que verás tendido en el suelo. Ahora estarás en una sala subterránea, rodeado de arena. Aquí te enfrentarás al segundo jefe, un largo gusano (18). Para poder acabar rápido con este gusano tendrás que usar la escopeta. Muévete a la vez que apuntas con la escopeta y cuando el gusano salga a la superficie dispárale sin contemplaciones hasta que acabes con él. Cuando le hayas dejado frito, podrás coger un rifle que encontrarás en esa misma sala. Ya puedes irte de esta sla hacia el hospital.


18

8 - REGRESO AL HOSPITAL

Ahora tendrás que volver al hospital, pero esta vez verás que casi todos los caminos estarán bloqueados. Dirígete por Chrichton Street y una vez en el hospital deberás hablar con Lisa. Ella te contará que la única manera de volver a la otra zona de Silent Hill es por las alcantarillas que conducen a la escuela de Midwich.

Después de abandonar el hospital encontrarás todos los caminos bloqueados excepto unas escaleras que hallarás en frente de la verja de entrada al hospital. Sube por las escaleras y prepárate para enfrentarte a una enorme polilla (19). El gusano habrá madurado hasta convertirse en una espectacular polilla. Para matar a esta polilla deberás usar el rifle o la escopeta y correr alrededor suyo para esquivar el gas tóxico que lanzará. A veces no aparecerá en pantalla, pero no te alarmes. Con unos disparos certeros, la polilla caerá a los pocos segundos. Ahora el escenario habrá cambiado de nuevo. Baja las escaleras y podrás grabar la partida en el hospital. Dirígete a Crichton Street y vete en dirección al puente de la izquierda. Si miras el mapa encontrarás un cuadrado de color rosa, vete hacia allí y abre el candado de la verja usando el martillo. Con un par de golpes, la puerta se abrirá y verás la entrada a las alcantarillas.


19

9 - LA ENTRADA A LAS ALCANTARILLAS

Una vez que hayas entrado a las alcantarillas, la radio no funcionará. Camina por un túnel y en el cruce dirígete a la izquierda. Busca una puerta con un letrero "Keep Out". Avanza hasta encontrar una sala con la llave de las alcantarillas y el mapa (20). Aquí podrás grabar la partida. Sigue el camino del mapa hasta llegar a una puerta que tendrás que desbloquear usando la llave de las alcantarillas. A un lado encontrarás una escalera por la que tendrás que subir. Ahora tendrás que buscar la llave de la puerta de salida de las alcantarillas.

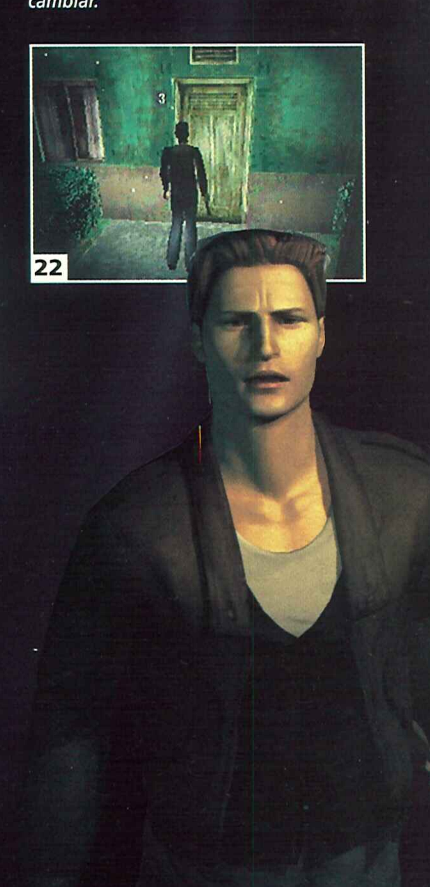
La llave la encontrarás examinando un charco de sangre que encontrarás al fondo de un pasillo. Continúa avanzando hasta llegar a una sala con la escalera de salida y una libreta para grabar la partida.


20

10 - ÁREA DE DESCANSO SANDFORD

Después de abandonar las alcantarillas tendrás que coger el mapa de la nueva zona en la que nos encontramos. Lo encontraréis en un panel de información situado enfrente. Ahora es el momento de ir al bar de Annie (Annie´s Bar). Dentro del bar podrás grabar la partida y deberás coger un recibo en cuyo interior se encuentra una llave. Si examinas el recibo verás que hay una combinación escrita: 0473. Ahora tendrás que abandonar el bar y, mirando el mapa, deberás ir a Indiana Runner (21). Tendrás que abrir la puerta usando la siguiente combinación: 0473. Dentro de la tienda tendrás que abrir un cajón para encontrar la llave de la caja fuerte. Usa esta llave en la caja fuerte y descubrirás a lo que se dedica Kaufmann. Dirígete a Haerby Inn, busca la puerta trasera y usa la siguiente combinación para abrir la puerta: 0886. Has llegado a la recepción del Motel, donde podrás grabar la partida y coger un imán. Abre la puerta situada en una sala contigua y busca la habitación número 3 del motel (22). Tendrás que usar la llave de Kaufmann. Dentro de la habitación, empuja un mueble para descubrir una llave. Usa el imán para coger la llave de la moto. Abandona la habitación y vuelve al Motel. Una vez en el Motel, vete al garaje y usa la llave de la motocicleta en una antigua moto. Encontrarás un frasco, pero aparecerá Kaufmann para quitártelo. Abandona el Motel y dirígete a Sanford Street, cuando estés casi a mitad de la calle el escenario volverá a cambiar.

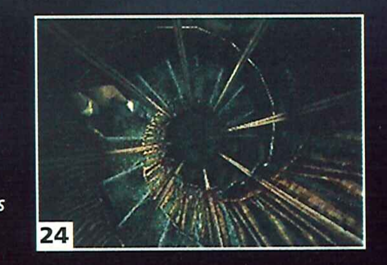

21


22

11 - EL FARO (LIGHTHOUSE)

Ahora tu próximo objetivo es ir en dirección al faro (Lighthouse). Durante el camino tendrás que entrar en un pequeño barco. Dentro del barco (23) podrás coger munición y grabar la partida. Abandona el barco por la puerta por donde apareció Dhalia y continúa tu camino hacia el faro. Cuando estés dentro del faro, podrás grabar la partida y después subir una escalera de caracol (24). Después de la secuencia con Alessa tendrás que abandonar el faro y volver de nuevo al barco. Verás que Cybil no ha regresado. Usando el mapa, deberás dirigirte a West Sanford para encontrar una entrada a las alcantarillas. Al entrar en las alcantarillas tendrás que coger otro mapa.


23


24

12 - PARQUE DE ATRACCIONES


25

Corre por las alcantarillas hasta encontrar la escalera de salida al parque de atracciones. Es el momento de buscar un puesto de helados en el que podrás grabar la partida. A continuación, avanza hasta encontrar un Tío Vivo (25). Allí encontrarás a Cybil transformada en un demonio. Nos encontramos en la parte de la aventura en la que dependiendo de nuestra decisión podremos ver 2 finales del juego distintos. Si matamos a Cybil veremos un final y si la salvamos veremos otro.

• Para acabar con Cybil, tendrás que andar alrededor de ella, en círculos. Ella empezará a disparar hasta quedarse sin munición, momento en el que podrás acabar con ella

• Para salvar a Cybil, tendrás que hacer que se quede sin munición y cuando camine hacia ti, te dará algunas bofetadas. Justo cuando te vaya a dar una bofetada tendrás que usar el bote de plástico con líquido rojo que habéis cogido en el hospital. Ahora aparecerá Alessa y el amuleto Flauros se activará para protegerte. A continuación aparecerás al lado de Lisa.

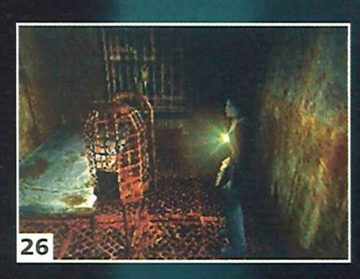
13 - EL HOSPITAL HA CAMBIADO

Ahora nos encontraremos de nuevo en el hospital, pero todo es diferente.

• 1ª PUERTA DE LA IZQUIERDA: Llave de Ophiel, necesitas unos alicates para poder cogerla.

• 1ª PUERTA DE LA DERECHA: Encontrarás una llave dentro de una jaula (26), necesitas la llave de la jaula.

• 2ª PUERTA DE LA DERECHA: Puerta de Phaleg.


26

• PUERTA DE ENFRENTE: Encontrarás la habitación de la tienda de antiguedades, puedes grabar la partida.

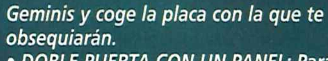
• PRIMERAS PUERTAS DOBLES: Bloqueadas, tienes que desbloquearlas desde la segunda planta.

• DESPACHO DEL DIRECTOR (DIRECTOR´S DOOR): Puerta de Ophiel.

• ASCENSOR: Puerta de Hagith.

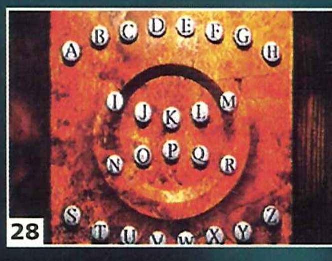
• PUERTA DEL SÓTANO: En el sótano tendrás que leer una inscripción grabada en un pupitre. Entra por la puerta del fondo, coge un destornillador y unos alicates. Usa los alicates para coger la llave de Ophiel y abre la puerta de Ophiel. Ahora estarás en un nuevo pasillo con varias habitaciones.

• 1ª PUERTA DE LA IZQUIERDA: Aquí te enfrentarás al puzzle del Zodiaco (27). Verás que libra tiene un 2, Piscis un 0, Cáncer un 10 y Aries un 4. Te quedan 3 signos por resolver: Pulsa un 6 en Sagitario, un 4 en Tauro, un 8 en



Geminis y coge la placa con la que te obsequiarán.

• DOBLE PUERTA CON UN PANEL: Para resolver éste nuevo puzzle (28) tendrás que escribir en el panel de la puerta la palabra «ALERT». Ahora la



28

puerta se desbloqueará.

Dirígete al depósito de cadáveres (Morgue) y coge el amuleto de Salomon. Ahora deberás ir a la habitación de la tienda de antiguedades y colocar en un reloj la placa que recibiste en el puzzle del Zodiaco. Así recibirás la llave de Hagith. A continuación tienes que abrir la puerta de Hagith y montar en el ascensor hasta la segunda planta. Te encontrarás en un nuevo pasillo con puertas a ambos lados:

• TERCERA PUERTA DE LA IZQUIERDA: Encontrarás una joyería (29) donde tendrás que coger el amuleto de Mercurio y un anillo. Dirígete a la sala de enfermeras (Nurses Center) y coge una cámara de fotos. Vuelve a la sala con una placa metálica en la pared (30) y usa el destornillador en la placa para descubrir la llave de Aratron. No la podrás coger por ahora ya que está electrificada. Abandona está habitación y vete a la tercera planta con el ascensor. Verás un extraño altar con 2 puertas a ambos lados (31). Al fondo verás 2 cuadros, uno a cada lado del altar. Debes usar la cámara de fotos y hacer una foto a cada cuadro. A continuación aparecerán 3 símbolos grabados en cada cuadro. Los símbolos del cuadro de la izquierda los tendrás que dibujar en el panel de la puerta de la izquierda y los del cuadro de la derecha en la puerta de la derecha. Después de ir dibujando los símbolos con los botones del panel, las puertas se abrirán. En la puerta de la izquierda encontrarás la llave de la jaula. Monta en el ascensor y baja hasta la primera planta. Entra en la sala de la jaula y usa la llave en la jaula. La jaula se abrirá y podrás coger la llave de Phaleg. Ahora tendrás que abrir la puerta de Phaleg y en el nuevo pasillo deberás ir a las siguientes habitaciones:

- Primera puerta de la derecha: Verás un mueble en medio de la habitación con la daga de Melchior clavada en él (32). Primero tendrás que usar el anillo para bloquear el armario (si no quieres llevarte una desagradable sorpresa) y después coger la daga.

- Segunda puerta de la izquierda: Aquí deberás coger un crucifijo dorado.

- Segunda puerta de la derecha: Tendrás que abrir una bolsa de caramelos, y en su interior encontrarás la llave de Bethor. Con esta llave podrás abrir la puerta de Bethor y para después desconectar la corriente pulsando el interruptor del generador. Vuelve al pasillo principal y entra por las puertas dobles, que habrás tenido que desbloquear desde la segunda planta. Entra en la última puerta del pasillo y podrás coger la llave de Aratron. Vuelve a entrar por las puertas dobles y aparecerás en la primera planta. Abre la puerta de Aratron y coge el último amuleto, el disco de Ouroboros. Luego tendrás que entrar en la puerta de enfrente y en esta nueva habitación podrás grabar la partida (33).

En esta habitación, verás una puerta al fondo donde tendrás que colocar los 5 amuletos para poder abrirla. Recuerda que los 5 amuletos son: El amuleto de Salomón, el amuleto de Mercurio, el crucifijo dorado, la daga de Melchior y el disco de Ouroboros. En la siguiente sala tendrás que bajar por unas escaleras. Prepárate para la batalla final.


29


30

27


31


32


33



14 - JEFE FINAL: SAMAEL

Te enfrentarás a Samael, el principal causante de que Silent Hill esté endemoniado. Tendrás que usar la escopeta o el rifle para acabar con él. Deberás aprovechar el momento en el que Samael no dispara rayos, para disparar sin piedad. Cuando veas que Samael te lanza rayos deberás correr en circulo, esquivando los rayos. Te recomendamos que vayas usando los botiquines si ves que los rayos te alcanzan.


34

TRUCO

En el modo difícil de este juego, después de coger una lata de gasolina en un garaje, se nos presenta la posibilidad de elegir entre una de estas dos nuevas armas: Sierra mecánica y taladro. Las dos necesitan gasolina para poder cogerlas, así que no podremos llevar las dos ya que solo hay una lata de gasolina.
Si terminamos el juego sacando el final secreto y volvemos a empezar hasta llegar de nuevo a la parte donde hay que elegir entre las dos armas, veréis que podremos coger ambas.
Deberemos usar la lata de gasolina con la sierra mecánica, pero podremos coger también el taladro sin necesidad de usar la lata de gasolina. Así podremos seguir jugando con las dos armas en nuestro inventario.



LOS 5 FINALES (MALO, MALO+, BUENO, BUENO+ Y SECRETO)

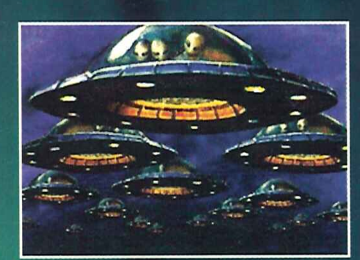
• **FINAL MALO.** Para conseguir el final malo tendrás que matar a Cybil y deberás ahorrarte la parte de la guia en la que te encuentras con Kaufmann en el área de descanso Sanford. El jefe final será Alessa. La forma de matar a Alessa es la misma que has usado para acabar con Samael.

• **FINAL MALO+.** Para conseguir el final malo+ tienes que salvar a Cybil y ahorrarte la parte de la guia dedicada al área de descanso Sanford. El jefe final volverá a ser Alessa.

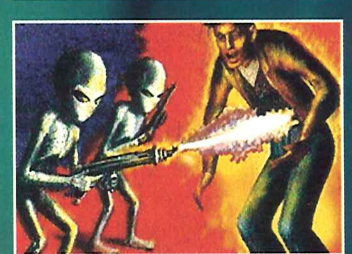
• **FINAL BUENO.** Para conseguir este final tendrás que matar a Cybil y completar toda la guía, incluida la parte del área de descanso Sanford. El jefe final será Samael.

• **FINAL BUENO+.** Para poder ver el final bueno+ deberás salvar a Cybil y terminar la guia sin saltarte la parte del área de descanso Sanford. Al final te enfrentarás a Samael.

• **FINAL SECRETO.**
Para poder ver el final secreto, primero tendrás que haber terminado el juego sacando el final bueno+.



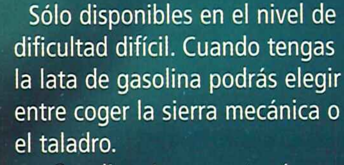






Cuando termines el juego, verás una pantalla de estadísticas donde aparecerán 4 objetos. Uno de ellos será una piedra mágica. Cuando grabes la partida y empieces una nueva, al salir del café tendrás que mirar el mapa y dirigirte a un Supermercado (Connentence store 8), situado al norte. Aqui encontrarás la piedra mágica. Cuando tengas la piedra mágica, deberás usarla en 5 lugares de Silent Hill para poder ver el final secreto:
1) Deberás usar la piedra mágica en el tejado de la escuela (Roof).
2) Antes de enfrentarte con la polilla,en la verja del hospital.
3) En el aparcamiento del Motel.
4) Dentro del barco.
5) En el tejado del faro (Lighthouse).

OBJETOS OCULTOS



Sólo disponibles en el nivel de dificultad difícil. Cuando tengas la lata de gasolina podrás elegir entre coger la sierra mecánica o el taladro.
• Gasolina: La encontrarás en un garaje cercano a la gasolinera (Gas Station).
• Sierra mecánica: La encontrarás en un escaparate,en la zona de Cut-Rite Chainsaws. Podrás cogerla si usas la lata de gasolina.
• Taladro: Lo podrás coger en la planta baja de la caseta del puente (Bridge control room).
• Katana: Para poder cogerla tienes que lograr el final bueno+. Cuando vuelvas a empezar el juego, ve a la casa de Levin Street en Old Silent Hill. Una vez dentro de la casa tendrás que abrir una puerta que antes estaba bloqueada. En ese cuarto encontrarás la Katana.
• Pistola láser: Lo único que debes hacer es terminar el juego sacando el final secreto. Cuando vuelvas a comenzar una nueva partida tendrás esta nueva arma desde el principio.

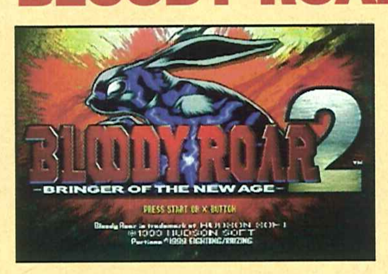


• Piedra mágica: Tendrás que terminar el juego sacando el final bueno+. Después empieza una nueva partida y encontrarás la piedra en un supermercado (Connentence Store 8) situado al norte del café.





BLOODY ROAR 2



DIFICILÍSIMO:
Los amantes de los juegos de lucha seguro que son capaces de acabar con cualquier contrincante con relativa facilidad. Pero si utilizas este truco tendrás las cosas bastante más difíciles. Ve a la pantalla de selección de modos de juego y escoge el que quieras mientras presionas R2 + R1 + L1 + L2. De esta manera jugarás siempre en el modo experto.

RUGRATS



42 SECRETOS:
Si tienes un ordenador y entiendes algo de inglés, podrás disfrutar nada menos que de 42 trucos y consejos. Introduce el juego en la unidad de CD del ordenador en lugar de en la PlayStation. Bajo el nombre de "Hints" encontrarás 42 archivos de texto en los que no falta ni un solo secreto para completar el juego.

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

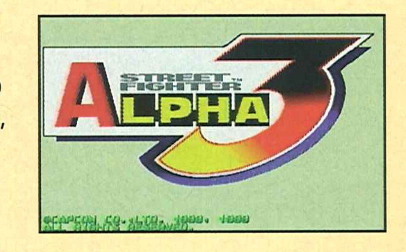


LOS PERSONAJES SECRETOS:
Para poder escoger a tres nuevos monstruos en la pantalla de selección de personaje, antes debes introducir los passwords que te damos a continuación. Estos tres "angelitos" son los más grandes y poderosos del cartucho, así que seguro que te lo pasas en grande:

George: SM14N
Lizzy: S4VRS
Ralph: LVPVS



STREET FIGHTER ALPHA 3



LA BATALLA FINAL CON SUPER AKUMA:
Suena bien, ¿verdad? Sólo tiene un pequeño problema, y es que para activar el truco primero deberás ser capaz de llegar por tu cuenta a la batalla final (dificultad 7 u 8). Una vez que hayas seleccionado luchador, presiona L1 + L2 antes de que aparezca la pantalla de Vs. y hasta que comience la partida.

LAS MEJORES IMÁGENES DEL JUEGO:
Para poder verlas, antes deberás salvar mas de 48 horas de juego en el modo Options. Los videos merecen la pena.

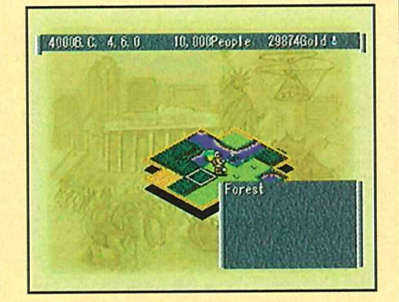
TODOS LOS MOVIMIENTOS SECRETOS:
Si lo anterior te parecía demasiado exagerado, no sé si decirte que para poder descubrir todos los movimientos tienes que doblar el tiempo anterior, es decir, 96 horitas de nada. Si lo haces aparecerá una nueva opción.

GUILE Y EVIL RYU:
Hacerte con estos dos personajes tampoco va a ser sencillo, ya que para ello lo primero que debes hacer es conseguir elevar a tu jugador a un nivel superior a 30. De esta manera abrirás el camino de dos niveles adicionales. En el primero te encontrarás con Guile, y si le derrotas pasará a formar párte de la pantalla de selección de personaje. Lo mismo ocurre con Evil Ryu en el segundo de los niveles ocultos.





CIVILIZATION 2



DINERO ILIMITADO:
No me digas que no te hace falta un truco como éste, porque aunque el dinero no hace la felicidad, al menos sí que ayuda a conseguirla, ¿verdad? Después de crear tu ciudad, entra en las opciones y renómbrala como: _CasH (presiona R1 cuando introduzcas la 'H'). Tendrás 30.000 monedas más, pero lo mejor es que podrás repetirlo tantas veces como quieras.

El mundo va a cambiar. Resérvate un sitio.

Haz tu reserva:



952 36 42 22

Servicio de telecompra

Y llévate gratis* el símbolo del milenio.

* Promoción válida para las 1ª 1000 reservas.

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TLF.: 952 36 32 37



Dreamcast™

Up to 6 billion players

ALICANTE 965986325	ALICANTE Pintor Lorenzo Casanova,15-17 Bajo
ALICANTE 966662323	ELCHE Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA 937883556	TERRASSA Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO 944734715	SANTUTXU Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ 956768946	LA LÍNEA Clavel, 43
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL 926506604	TOMELLOSO Pintor López Torres, 19
GRANADA 958294007	GRANADA Emperatriz Eugenia, 24

VENTAS EN CD - ROM

FIGUERAS 972506605	GIRONA Sant Pau, 54 Bajo
JAÉN 953744411	BAEZA Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO 941221008	LOGROÑO Huesca, 36
MADRID 918893890	ALCALÁ DE HENARES Marques de Alonso Martinez, 9
GUADALAJARA 949264609	AZUQUECA DE HENARES Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA 952507686	Velez Málaga AXARQUÍA Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697	CASABLANCA Avda. Juan Sebastian Elcano, 156





MÁLAGA 952355406	EL TORCAL José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500	FRANJU Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA Juan Gómez Juanito, 11
MÁLAGA 952347058	MAVI Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA 952870880	RONDA Jose Maria Castelló, s/n
PAMPLONA 948172074	PAMPLONA Sancho Ramirez, 15
SEVILLA 954386802	SEVILLA Plz. San Antonio de Padua, 7
VALENCIA 962400468	ALZIRA Avda. Del Parque, 27

Trucos

ELIMINATOR

SEIS BUENOS TRUCOS:
En realidad son como passwords que se convertirán en tu mejor arma contra el resto de contrincantes. Para activarlos ve a la pantalla ID Selección utilizando siempre el botón X. Una vez en ella, escribe:



WAKYLEVL para tener acceso a los niveles de bonus.
NEWWEELS para conseguir una nueva nave.
GUNCRAZY para tener llenas las armas primarias.
MAXMEOUT para llenar las secundarias.
CLEVALAD para hacerte invencible.
WAITABIT para aumentar el tiempo.
Sólo hay un problema: no podrás activarlos todos al mismo tiempo, lo sentimos.





RUSH 2 EXTREME RACING USA

TODAS LAS PISTAS:
No es nada divertido comenzar a jugar y darte cuenta de que no puedes disfrutar de todas las opciones, como los circuitos. Este truco te permitirá hacerlo. Para activarlo, ve a la pantalla de configuración y presiona simultaneamente L, R, Z, ARRIBA-C, DCHA.-C, ABAJO-C, IZQ.-C (ya os hemos dado este truco en otra ocasión). Busca la opción "Acrobacias" en el nuevo menú que aparece. Ahora, con el cursor sobre ella, presiona al mismo tiempo los cuatro botones amarillos y, sin soltarlos, R, A, Z y L. Si el truco ha funcionado podrás modificar esta opción.







RUSHDOWN

TODOS LOS CIRCUITOS:
Hombre, estaría mejor que el truco fuera para ampliar el tiempo en las carreras o algo similar, pero no me digas que no está bien poder escoger cualquier pista desde el principio. Para activarlo en la pantalla del menú principal presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO. Esto hará que puedas elegir cualquier circuito del modo Arcade.





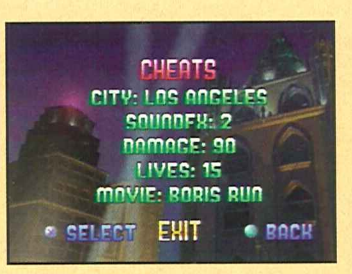
V-RALLY

TODOS LOS CIRCUITOS:
Con este truco conseguirás poder jugar desde el principio en cualquier pista del cartucho sin necesidad de ir ganando carreras poco a poco.
Para ello entra en la pantalla de passwords y escribe FAST para los circuitos del modo medio, y FOOD para los del modo difícil. Sencillo y efectivo, te lo aseguramos.



RAMPAGE 2

LOS PERSONAJES SECRETOS:
Jugar con estos personajes es muy sencillo, tanto como ir a la pantalla de opciones e introducir el password que más te convenga:
Ralph: LVPVS
George y Ralph: SM14N
Lizzie, George y Ralph: S4VRS
Myukus: NOT3T
Su versión especial: B1G4L
Noobus: SRY3D



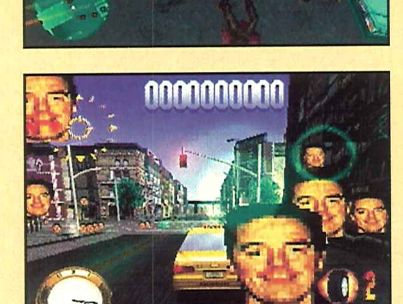
MENÚ DE TRUCOS:
El mejor código de todos es el que te deja entrar en el menú de trucos sin necesidad de volverte loco con las teclas, simplemente introduciendo un sencillo password de cinco signos. Toma nota y podrás comenzar en el nivel que quieras: BVGGY.



JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGÍA

CÓDIGOS PARA TODAS LAS OCASIONES:

Los que se hayan comprado este juego en su versión Platinum se estarán volviendo locos por localizar estos trucos, pero ya no deben preocuparse. Todos los códigos, indispensables para acabar el juego sin problemas, debes introducirlos en la pantalla de pausa con el botón R2 pulsado y sin olvidar que: D=Derecha, I=Izquierda, AR=Arriba, AB=Abajo, X=Cruz, O=Círculo, C=Cuadrado, T=Triángulo.



«Die Hard»:

D C C AB	= Modo Fat.
AB C T AB	= Pájaro...
D AR AB C	= Modo GOD.
D C AB O	= 50 granadas.
D C T D	= El mundo al revés.
AB O O AB T AB	= Modo Silly.
I O AB C	= Coordinates.
10xT 4xD	= Modo Skeleton.
AB C C D	= 15 balas.
D AR AB AB C R	Escopeta ilimitada.

«Die Hard II»:

D AR AB C	= Map Editor (!).
AB S T AB	= Modo Skeleton.
D C I O T AB	= Corto de municiones.
O AB AB C X C	= Modo Fergus.
AB T D C	= ???.
I T R AB	= ???.

«Die Hard III»:

I AR I I C AB	= Largo.
O AB AB C D	= Mucho más largo.
I O AR AB C D	= Vidas infinitas.
O O C C AB AB X X	= 999 turbos.
O D AB C T I	= Modo Sky Cam.
I T D AB	= Modo Fat.
O AB AB T X C	= Modo Fergus.
D C I T X C AB	= Coches flotantes.
AB AR I I AB AR I I AB AR I I	= Todos en Modo flat.
D O I I C AB	= Reloj.
I C T AB C D	= ???.
AB C T D AB C T D	= ???.
D C T AB X X X	= ???.

BEETLE ADVENTURE RACING

LA CARRERA MÁS RÁPIDA:



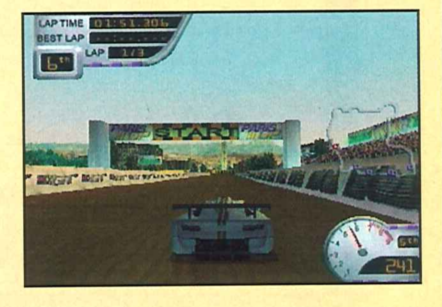


Con sólo utilizar uno de los botones del pad de tu N64 (el L) lograrás que ningún contrincante pueda cogerte. Su principal utilidad está en la parrilla de salida. Acelera mientras esté la cuenta atrás y, en el momento que aparezca la palabra GO!, pulsa L. De esta manera será como si volvieras a aparecer en el mismo sitio, pero perdiendo muy poca velocidad y, lo más importante, sin derrapar. Por otro lado, el botón L también es muy útil para recuperar rápidamente la trayectoria si has cogido mal una curva o derrapas sin querer. Seguro que si le sacas el máximo partido a esta técnica no habrá quien te gane. ¡Pruébalo y nos darás la razón!

SPORTS CAR GT

LO CAMBIAN TODO:





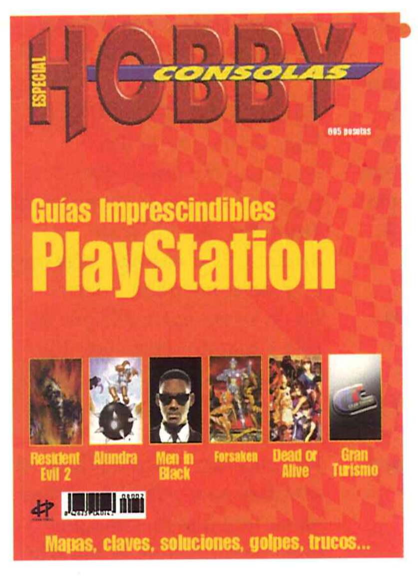
Al usar estos tres códigos verás como cambia tu percepción del juego. Con ellos tendrás acceso a todos los coches, todas las pistas y a una cantidad considerable de dinero que te servirá para mejorar tu vehículo. Debes introducirlos en la pantalla del título (no la del menú principal, sino en la que pone "Press Start") y si funcionan escucharás un sonido metálico.

1.500.000 $: ARRIBA, IZQ., IZQ., DCHA., ABAJO, DCHA., L1, CUADRADO

Todos los circuitos: ABAJO, ABAJO, IZQ., DCHA., ARRIBA, IZQ., CIRCULO, R2

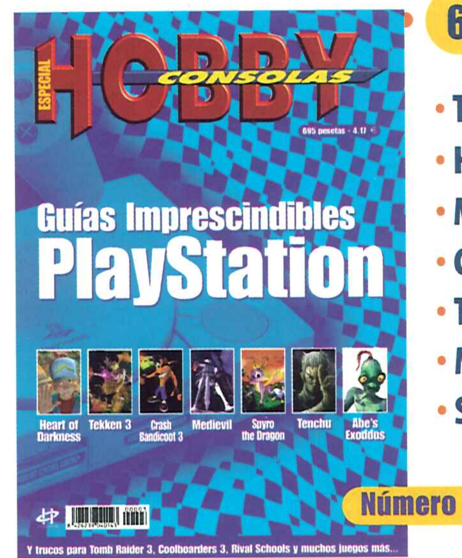
Coches: ARRIBA, DCHA., IZQ., DCHA., ABAJO, ARRIBA, L1, R2.

Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos.



695 Ptas. • • • Nº 2

- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE



695 Ptas. • • Nº 3

- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- MEDIEVIL
- SPYRO THE DRAGON

Número 3 ya en tu quiosco



795 Ptas. • • • Nº 1

- SUPER MARIO64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- S. OF THE EMPIRE
- M. KOMBAT TRIOLOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...



795 Ptas. • • Nº 2

- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI´S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4 ...

Número 2 ya en tu quiosco

¡Completa tu colección!

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

ES UNA PUBLICACIÓN DE



CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma



BICHOS

PASSWORDS:

Para los que se quedan atascados en un nivel de este juego tan "peliculero", nada mejor que tener a mano los códigos para pasar al siguiente por el morro:

Nivel 2: 9LKK
Nivel 3: SP9K
Nivel 4: 6652
Nivel 5: BKK2
Nivel 6: 2PLB
Nivel 7: 6562
Nivel 8: L59B




COMMAND & CONQUER: RED ALERT

CÓDIGOS DE NIVEL:

Los seguidores de esta saga saben de sobra lo importantes que son los códigos de nivel. Por eso no podíamos dejar sin ellos a los que se han comprado el juego en su versión Platinum. Recuerda que dependiendo de con quien juegues, los passwords son distintos.





Soviet:
PJJXGEZ5I
XNLGQBDF6
9BX42ARQU
9BFVG961I
XNLG9G613
PJ16MFLCR
PJJX0E0NF
9BFD8BDX3
9BX4MAS8R
9BDFRS4IE
9BFFV02IS2
PJ1OF2X3Q
PJ1668X3B
PJJXK7CEZ

Allied:
HFZNBSTWE
T3T2JO662
17DUXOLHQ
17VLBN0SE
HFHWHTF3N
9BFDQQSDB
17V333P7OZ
17DUHOMZN
17DUHHX8A
17VLVGCJY
HFHEAGRUM
HFHW1MRU7
XN3PGM65V

TRUCOS A LA CARTA

RAÚL CARBES (PALENCIA)

Hola, me llamo Raúl y quiero que me digáis cómo conseguir a los personajes secretos del juego «Clayfighter 2» de SuperNintendo, porque sé que hay varios. Muchas gracias.

Para poder elegirlos, debes ir primero a la pantalla del menú principal y presionar cada una de estas combinaciones: X, A, R, R, Y, A mientras pulsas Arriba para Jack; B, Y, Y, A, y mientras presionas Diagonal Izquierda/Abajo para Dr. Peelgood; Arriba, L, L, L, Derecha mientras presionas B para Ice; y X, B, B, A, Y, Izquierda, A mientras presionas R para Spike.

ANÓNIMO

Estimados amigos: He empezado a jugar con este juego («Resident Evil 2») y me he encontrado con el siguiente problema: desconozco la manera de deshacerme de los objetos que ya no quiero utilizar (encendedor, cuchillo,...), pues cuando quiero coger otros nuevos me dice que tengo el "almacén" lleno y no puedo coger mas.

Tu problema tiene una sencilla solución: tienes que dejar los objetos que ya no quieres utilizar en los baúles que encuentras en distintas habitaciones. La manera de hacerlo también es fácil: abre el baúl utilizando el botón de acción y aparecerá un menú en el que, seleccionando uno de tus objetos, lo podrás dejar en él. Lo mejor es que no pierdas los objetos. Siempre que guardas uno puedes volverlo a recuperar en cualquier otra sala que tenga uno de estos almacenes.

ANÓNIMO

Tengo el «Theme Park» desde hace muchísimo tiempo pero me aburro de jugar porque siempre se me acaba el dinero y no puedo hacer nada. ¿Hay alguna manera de tener más dinero? Gracias

Pues lo cierto es que hay una forma muy sencilla de conseguir 10 millones: introduciendo como nombre de propietario ZARKON.

PACO SOTO (MALLORCA)

Hola amigos de Hobby consolas. Me llamo Paco Soto, tengo 12 años y os llamo desde Mallorca. Soy un gran aficionado a vuestra revista y os pido si me podéis decir algún truco para «ISS'98» de N64 y alguno para «Batman Return of Joker» de Game Boy. Gracias por adelantado y espero que hasta otra.

Para alcanzar cinco equipos de estrellas en el «ISS'98» debes ganar una liga en cualquier nivel de dificultad. Al hacerlo jugarás un partido contra los mejores del mundial. Si también los vences los nuevos equipos serán tuyos.

SAMUEL DE LA CORTE (FUENGIROLA)

Hola, tengo una Saturn y unas dudas sobre el «Discworld». Me gustaría saber, en el Acto II, cuando Rincewind necesita demostrar que es un hombre, qué hay que hacer para darle los ingredientes a Sally la gorda. Espero que me ayudéis y muchas gracias.

Primero debes volver al pasado, y después darle la harina de maíz, el huevo y la leche de coco para que te prepare las natillas. Pero si esperas a que se esté bañando, podrás robarle sus pantalones interiores, que en realidad es lo que necesitas para que el chico te enseñe el saludo.

HÉCTOR ESCALES LLOPIS

Querida Hobby Consolas, tengo la PlayStation y varios juegos, a los que quiero tanto como a vosotros. Me gustaría que me dijerais un truco sobre el LUCKY LUKE. Gracias.

Pues te vamos a dar unos buenos passwords: Dalton, Dalton, Lucky, Caballo. Lucky, Lucky, Caballo, Perro.


CENTRO MAIL
www.centromail.es
QUIERES UNA DREAMCAST
¿GRATIS?
Dreamcast
SEGA
POWER
OPEN
RESERVA TU CONSOLA DREAMCAST (PVP 39.900 pts.) EN TU CENTRO MAIL
Y CONSEGUIRÁS EL EXCLUSIVO TALONARIO CON EL QUE OBTENDRÁS:
UN PORTA CD'S Y UNA CAMISETA DREAMCAST DE REGALO
DOS VALES DESCUENTO DE 500 pts. CADA UNO POR LA COMPRA DE UN JUEGO DE SEGA
DOS VALES DESCU ENTO DE 500 pts. CADA UNO POR LA COMPRA DE UN PERÍFERICO (CONTROLLER O VISUAL MEMORY)
Y SI ERES SOCIO PARTICIPARÁS
EN EL SORTEO DE 20 DREAMCAST
Dreamcast™
¡PUEDE SALIRTE GRATIS!
Dreamcast
CENTRO MAIL
TALONARIO DE REGALOS
Dreamcast
Dreamcast
Promoción válida hasta el 23-09-99 o fin de existencias



WARZONE 2100

TODOS LOS TRUCOS DEL JUEGO:

Sí, aunque parezca imposible, vamos a darte una lista muy completita de trucos con los que te resultará chupado llegar al final sin problemas. Para comenzar, coloca un pad en el segundo puerto, pulsa el botón Start antes de encender la consola, y no lo sueltes hasta que aparezca la pantalla de comprobación de tarjeta de memoria. Ahora ve a la pantalla del menú principal (o a la pausa), y presiona en este segundo pad L1, R1, R2, L1, SELECT Y START. Verás que ya puedes elegir las campañas II y III, pero además, una vez dentro de la partida, sólo tendrás que pulsar distintos botones del mando 2 para seguir activando más trucos. Ésta es la lista:

SELECT: Avanzar de misión.
X: Todos los items.
CIRCULO: Potencia ilimitada.
TRIANGULO: Invencibilidad.
R1: Cualquier estructura.
R2: Cualquier unidad.
IZQ.: Información en pantalla.
DCHA.: Atontados.
ARRIBA: Super-unidades.
ABAJO: Finalizar investigación.





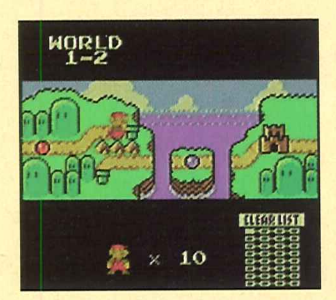


SUPER MARIO BROS. DELUXE

CINCO VIDAS MÁS:

Selecciona la caja de los juegos del menú principal y escoge "Fortune Teller". Selecciona luego hasta que encuentres la carta "Extremely Lucky", que te dará cinco vidas. Vuelve al menú principal, selecciona los niveles originales y comienza una nueva partida con 10 vidas. Lo único malo es que este truco sólo funciona al comenzar un juego.





TRUCOS A LA CARTA

Dalton, Caballo, Lucky, Perro. Lucky, Caballo, Dalton, Perro. Perro, Perro, Dalton, Caballo. Dalton, Dalton, Caballo, Perro. Dalton, Lucky, Lucky, Caballo. Perro, Dalton, Dalton, Caballo. Caballo, Dalton, Perro, Perro. Caballo, Caballo, Lucky, Perro.

CARLOS

Hola me llamo Carlos y me gustaría antes de todo felicitaros por vuestra revista. Me gustaría que me dierais el truco para el «Sonic 2» de Mega Drive que publicasteis en una ocasión, pero que no he podido guardar. Para convertirse en Super Sonic y poder convertirse en todos los enemigos y objetos de la pantalla (por ejemplo, en anillos).Muchas gracias.

Para hacerte con Super Sonic ve primero a la pantalla de opciones y escucha las melodías 04, 01, 02 y 06 (en ese orden). Vuelve a la pantalla del título y comienza una partida normalmente. Cuando consigas 50 anillos (o más) presiona B y C simultáneamente y activarás el truco.

ANÓNIMO

Me gustaría que me mandaseis trucos para el «Time Crisis».

La mejor manera para jugar más tranquilo es ir a la pantalla de selección de modo de juego y dispar fuera de la pantalla. De esta manera tan sencilla conseguirás tener dos vidas más y verás aparecer la palabra "Easy".

ANÓNIMO

Soy un gran aficionado a vuestra revista, Hobby Consolas, y os pido por favor que me mandéis, algún truco, guía, solución, o ayuda para mis juegos. Son: «Rayman», «Gran Turismo», «FIFA 99», «Ridge Racer Type 4», «Colin McRae», «Driver» y «V-Rally 2». Gracias por todo y seguid así.

Bueno, pues aquí tienes un truco para el juego más antiguo de tu lista, el «Rayman». Para conseguir 99 vidas, primero debes activar el truco de la pequeña pantalla pulsando Círculo, Círculo, Izquierda, Círculo, Círculo mientras presionas R2 con el juego pausado. Ahora vuelve a pausar y presiona Círculo, Derecha, Cuadrado, Izquierda, Círculo mientras mantienes pulsados los botones superiores R1, L2 y R2

ADRIÁN

¡Hola! me llamo Adrián, tengo el juego de Saturn «Spot goes to Hollywood» y me gustaría saber dónde están las cinco estrellas de la Mansión y algún otro truquillo que tengáis por ahí.

Ve a la pantalla del menú principal, pulsa Z, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Z, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Z. Entra en la nueva opción (utiliza siempre el botón A) y, con las palabras "Opens Levels" iluminadas, pulsa A para cambiarlo a "All Levels Open". Sal de nuevo a la pantalla del menú principal y selecciona Continuar. En el nivel Pirate, con las palabras "Shashbucking Spot" verás una flecha en la esquina derecha. Pulsando ese mismo botón (Derecha) podrás seleccionar nivel.

JUAN (ALMERÍA)

Hola, me llamo Juan y soy de Almería. Me gustaría que me resolvierais unos problemas. En el juego «Broken Sword 2» estoy en una isla donde me ha traído un niño en barco, y estoy buscando el tesoro de un pirata. He conseguido colocar un reflector encima de unas rocas con ayuda de una red de pescar, pero a partir de ahí no sé que hacer, ni adonde ir. Además, los caminos no tienen sentido y casi nunca sabes a dónde vas a ir a parar. ¿Qué debo hacer?, ¿acaso me he dejado



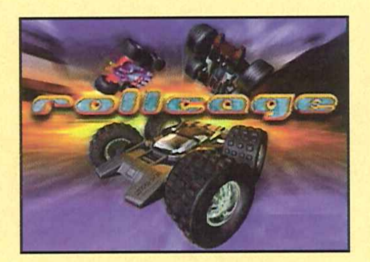
ROLLCAGE

LOS MEJORES:

¿Nunca te has preguntado los tiempos que serán capaces de marcar los creadores de este juego?

Pues para saberlo sólo tienes que utilizar como password BESTLAPS (no hagas caso al mensaje de contraseña incorrecta), ir a la opción de los records y... quitarte el sombrero ante los maestros (ocupan el primer puesto, y sus iniciales están acompañadas por una estrella negra).





DRIVER

TODOS LOS TRUCOS:

En realidad no estamos seguros de que sea la lista completa, pero desde luego no te puedes quejar. Para activarlos, debes esperar a que aparezca la pantalla del menú principal y presionar los códigos rápidamente. Si lo haces bien, oirás un sonido y aparecerá en la pantalla de "Trampas".

Para ser invencible pulsa L2(x2), R2(x2), L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1(x2).

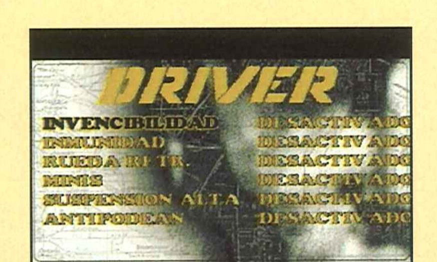
Para jugar sin la poli, presiona L1, L2, R1(x4), L2(x2), R1(x2), L1(x2), R2.

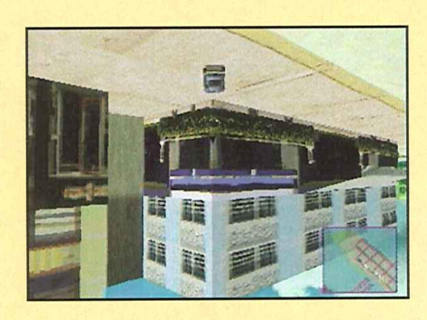
Para poder conducir marcha atrás sin problemas, presiona R1(x3), R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

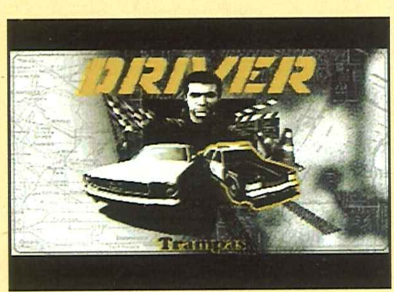
Para activar la suspensión alta, pulsa R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2(x2), L2(x2), L1, R2, R1.

Para competir con unos coches casi de juguete, presiona R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2(x3).

Para poner el mundo patas arriba, pulsa R2(x2), R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2(x2), L2, R2, L1.







TRUCOS A LA CARTA

algo que no me deja continuar?

Lo cierto es que este lugar es casi un laberinto. Una vez que has conseguido colocar el marcador, debes subir a una colina para poner el Teodolito. Busca, mirando a través de él, el marcador y, en línea recta con respecto a éste, verás una zona donde puede estar el tesoro. Baja la colina por el lado contrario. Lo difícil es llegar hasta la colina. Te daremos una pista, debes pasar más de una vez por la zona de la madriguera del bosque, aunque no siempre por el mismo sendero.

SERGIO PAZ PULIDO (BADAJOZ)

Hola, soy Sergio Paz y me gustaría saber todos los trucos de «Tomb Raider III», sobre todo los de tener armas, pasar de fase y cambiar de vestuario.

Comienza una partida y, sin pausar, pulsa L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2 (x4), R2, L2, R2 (x4) y L2 para pasar de nivel, o R2, R2, L2, R2, L2 (x6), R2, L2 (x3), R2 y L2 (x5) para recargar tu energía. Para tener todas las armas, presiona L2, R2, R2, L2 (x4), R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2 y R2.

MARIO RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ (GRANADA)

Hola, soy un aficionado a Hobby Consolas que tiene la Game Boy y que se ha comprado hace nada el juego «Zelda» para esta consola. Estoy atascado en el principio (con la pala y el arco) y me gustaría saber como se consigue el brazalete de fuerza o algo para romper las piedras y el muñeco de Yoshi. Muchísimas gracias por adelantado.

Pues lo uno está relacionado con lo otro, porque para conseguir el brazalete primero debes hacerte con Yoshi. En la caseta del pueblo, la que es un juego, encontrarás a la preciada mascota, que debes conseguir con la ayuda de las tenazas. Después sube a la parte de arriba del pueblo y dale el muñeco a la niña. Ésta, a cambio, te dará su lazo, que debes ofrecer a la chica que busca algo para su mascota (un perrito un tanto extraño). Como recompensa te dejará que te lo quedes un tiempo. Con él en tu poder, podrás atravesar los pantanos del norte del pueblo y entrar en una nueva mazmorra donde conseguirás el brazalete.

SERGIO (LA RIOJA)

Hola, me llamo Sergio y me gustaría saber algún truco para el juego «Formula 1 98» de PlayStation. Si no puede ser, pues uno del «Tenchu». Muchas gracias y seguid así, sois los mejores.

Para conseguir dos nuevos circuitos ve a la pantalla de selección equipo/piloto, y presiona Círculo para poder acceder a las opciones. Ahora escoge "Editar nombre" e introduce Cheesy_Poofs para poder acceder a una pista de acrobacias, o Go_Cows para poder elegir una pista sencilla pero muy original.

MIGUEL ANGEL ALMA (MADRID)

Hola, me llamo Roberto y os escribo por que un amigo mío me ha prestado su Mega Drive vieja, porque el se ha comprado una PlayStation, con unos juegos, y me gustaría saber si tenéis algún truco para el juego «Tazmania 2». Muchas gracias.

Para acceder a un menú de opciones en el que podrás elegir fase, espera a que parezca el logo de Sega y presiona A y B en el primer pad, y B y C en el segundo al mismo tiempo. Si lo has hecho bien oirás un gruñido. Ahora comienza una partida y pausa. Si presionas A aparecerá el nuevo menú.

PlayStation

CENTRO MAIL

www.centromail.es

PERIFÉRICOS



PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900

PLAYSTATION + RF ADAPTER

20.900

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

CABLE EURO-AV (RGB)



5.700



CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3



1.490

CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)

1.990

C. PAD INTERACT BARRACUDA



2.990

CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2



4.990

C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER



AMARILLO / AZUL / GRIS / ROJO

4.990

C. PAD MAD CATZ WIRELESS

7.990

C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT



3.990

CONTROLLER



2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK



GRIS / AZUL / NEGRO / TRANSPARENTE / VERDE

4.500

DEXDRIVE INTERACT



5.900



JAM!!



9.990

JOYSTICK ANALOG



9.900

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR



6.990

LINK CABLE



3.500

LINK CABLE LOGIC 3

1.490

MALETIN CONSOLE CASE

3.200

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



4.990

MALETIN JUEGOS CD CASE



2.100

MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB



GRIS / AZUL / ROJA / AMARILLA

2.490

MEMORY CARD SONY



BLANCA / TRANSPARENTE / GRANATE / AMARILLA / VERDE / AZUL / NEGRO / GRIS

2.100

MEMORY STATION TRIO GUILLEMOT



3.250

MOUSE (RATÓN)





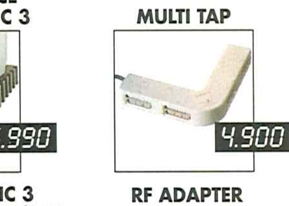
4.200

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3



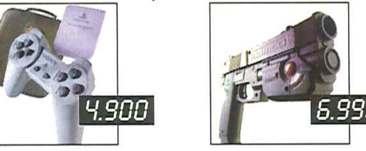
5.990

MULTI TAP



4.900

PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)



4.900

PISTOLA G-CON 45

6.990

P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT

8.990

PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT

7.990

RF ADAPTER PERFORMANCE





2.290

RFU ADAPTOR (VERSION 2)







3.500

VOLANTE GUILLEMOT RACE STATION SHOCK 2



9.450

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL

9.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL



REGALO MANDO CHALLENGER

10.990

V. MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL



9.990

RECOMENDADOS



pedidos por teléfono

902 17 18 19

pedidos por internet

www.centromail.es

IVA INCLUIDO



CENTRO MAIL

www.centromail.es

PlayStation

OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS
BALEARES 1.000 PTAS









































ABE´S ODDYSEE 3.990	ACTUA SOCCER 3.490	ACTUA SOCCER 3 4.990	ADIDAS POWER SOCCER 3.490	AIR COMBAT 3.490	ALIEN TRILOGY 3.990	BATMAN & ROBIN 3.990
BROKEN HELIX 3.990	BUST-A-MOVE 2 3.990	COLIN MCRAE RALLY 4.990	COMMAND & CONQUER 3.990	COMMAND & CONQUER RED ALERT 3.990	CONSTRUCTOR 3.990	COOL BOARDERS 2 3.490
CRASH BANDICOOT 3.490	CRASH BANDICOOT 2 3.490	CROC 3.990	DARKLIGHT CONFLICT 1.990	DESTRUCTION DERBY 3.490	DESTRUCTION DERBY 2 3.490	DOOM 3.990
EL MUNDO PERDIDO 3.990	FANTASTIC FOUR 3.990	FINAL FANTASY VII 3.490	FORMULA 1 3.490	FORMULA 1 ´97 3.490	FORSAKEN 3.990	G-POLICE 3.490
GRAN TURISMO 3.490	GRAND THEFT AUTO 4.990	HEART OF DARKNESS 4.990	HERCULES 3.490	INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98 3.890	INTERNATIONAL TRACK & FIELD 3.890	JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA 3.990
LOADED 3.490	MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE 3.990	MICKEY´S WILD ADVENTURE 3.490	MICRO MACHINES V3 4.490	MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 4.990	MORTAL KOMBAT TRILOGY 3.990	MOTO RACER 3.990
PANDEMONIUM 3.490	PORSCHE CHALLENGE 3.490	PROJECT OVERKILL 3.990	RAYMAN 3.290	RESIDENT EVIL 3.990	RIDGE RACER 3.490	RIDGE RACER REVOLUTION 3.490
ROAD RASH 3.990	SHADOW GUNNER 4.990	SOUL BLADE 3.490	SOVIET STRIKE 3.990	SPACE JAM 3.990	SUPER CROSS ´98 3.990	TEKKEN 3.490
TEKKEN 2 3.490	TENNIS ARENA 4.990	TIME CRISIS 3.490	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 4.990	TOMB RAIDER 4.990	TOMB RAIDER II 4.990	TOSHINDEN 3.490
TRUE PINBALL 3.990	V-RALLY 4.990	V2000 4.990	WIPE OUT 3.490	WIPE OUT 2097 3.490	WORMS 3.990	WWF WARZONE 3.990

CENTRO MAIL





PlayStation

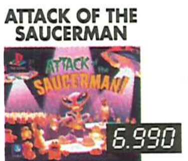
NOVEDADES



360 THREE SIXTY 7.490	AIRONAUTS CONS.	ALL STAR TENNIS '99 7.490	ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS 6.990	APE ESCAPE (REQUIERE DUAL SHOCK) 7.990	ASTERIX 7.490	ATTACK OF THE SAUCERMAN 6.990
BICHOS 7.990	BLOOD LINES 6.990	BLOODY ROAR 2 7.490	BOMBERMAN 7.490	BOMBERMAN FANTASY RACING 7.490	BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO 7.990	BUST-A-MOVE 4 6.990
CAPCOM GENERATIONS CONS.	CARMAGEDDON CONS.	CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING CONS.	CHESSMASTER II CONS.	CIVILIZATION II 8.490	CRASH BANDICOOT 3 WARPED 7.990	CROC 2 7.490
DARK STALKERS 3 7.490	DIVER'S DREAM 7.490	DREAMS 7.490	EVILZONE 7.990	FIFA '99 6.990	GUARDIAN'S CRUSADE 8.490	KAGERO DECEPTION 2 7.490
KENSEI SACRED FIST 7.990	LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER 8.490	MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER 7.490	METAL GEAR SOLID 8.990	MONKEY HERO 8.490	NBA LIVE '99 7.490	NBA PRO '99 7.990
NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE 7.990	NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING CONS.	OMEGA BOOST 6.990	POINT BLANK 2 6.990	POPULOUS III: EL PRINCIPIO 7.990	POY POY 2 7.990	PRINCE NASEEM BOXING CONS.
QUAKE II CONS.	R-TYPE DELTA 6.990	RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR 7.490	RC STUNT COPTER CONS.	RE-VOLT 7.490	RIDGE RACER TYPE 4 7.990	ROLLCAGE 7.490
RUGRATS: LA BÚSQUEDA DE REPTAR 8.490	RUNNING WILD 6.990	SPEED FREAKS 7.990	SPORTS CAR GT 7.490	STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA 7.490	STREET FIGHTER ALPHA 3 7.490	STREET FIGHTER COLLECTION 2 6.990
T'AI-FU 8.490	TANK RACER 7.490	THE GRANSTREAM SAGA 6.990	TIGER WOODS '99 7.490	TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45 7.990	TOCA TOURING CARS 2 7.490	TOMB RAIDER III 7.490
TRAP RUNNER 7.990	TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 7.490	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99 7.490	VIRUS 7.490	VIVA FOOTBALL 5.990	WING OVER 2 8.490	WWF ATTITUDE 7.490

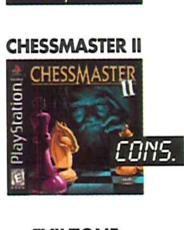















































pedidos por teléfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL

GAME BOY GAME BOY COLOR



GAME BOY POCKET



ADAP. CORRIENTE LOGIC3 · GAME BOY CAMARA



GAME BOY PRINTER 9.490

GAME LINK 1.990



HANDYPAK INTERACT 3.490



LUPA + LUZ INTERACT SUPER ZOOM 1.490



MALETÍN DE LUXE CASE LOGIC 3 2.990



PULSEPAK INTERACT 1.990

GAME BOY PRINTER PAPEL 1.490

GAME BOY COLOR



LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2



GAME BOY COLOR + LIGHT MAX 2 13.990

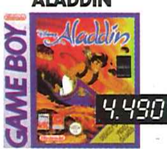
PRINCE OF PERSIA 6.490



SUPER MARIO BROS. DELUXE 5.990

GAME BOY

ALADDIN 4.490



DONKEY KONG LAND 3.990



DONKEY KONG LAND 2 3.990



DONKEY KONG LAND 3 3.990



DUCK TALES 4.490



KIRBY'S DREAM LAND 2 3.990

MARIO & YOSHI 2.990



STREET FIGHTER II 3.990



SUPER MARIO LAND 3.990



SUPER MARIO LAND 2 3.990




SUPER MARIO LAND 3 3.990



SUPER RC PRO-AM 3.990



GAME BOY COLOR

A BUG'S LIFE 5.990



ANTZ CONS.



ASTERIX & OBELIX 5.490



BATTLESHIP 5.490



BUGS BUNNY & LOLA BUNNY 4.990



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 5.990



BUST-A-MOVE 4 5.990



CARMAGEDDON CONS.



CENTIPEDE 5.490



CHASE HQ 5.490



CONKER'S POCKET TALES 5.990



DROPZONE 5.990



F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990




FROGGER 5.490

GEX: ENTER THE GECKO 6.490

HEXCITE 4.990

HOLLYWOOD PINBALL 5.490

HOLY MAGIC CENTURY 5.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER '99 5.890



LEGEND OF THE RIVER KING 5.990






LOGICAL 5.990




LUCKY LUKE 5.490




MAYA THE BEE 5.990



MORTAL KOMBAT 4 4.990



NBA JAM '99 5.990

QUEST FOR CAMELOT 5.990

R-TYPE DX 5.990




RAMPAGE WORLD TOUR 4.990



RUGRATS LA PELÍCULA 5.990



SHADOWGATE CLASSIC 5.990



SPACESTATION SILICON VALLEY 5.490



SPY HUNTER / MOON PATROL 4.990



SPY vs. SPY 5.490

SUPER BREAKOUT 5.490



SYLVESTER & TWEETY 4.990



THE LEGEND OF ZELDA DX 5.990



THE SMURFS' NIGHTMARE 5.490



TOP GEAR RALLY 6.490



TUROK 2: SEEDS OF EVIL 5.990



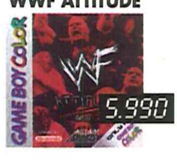

V-RALLY 5.490



WARIOLAND 2 5.990



WWF ATTITUDE 5.990



Nintendo 64



www.centromail.es

1080° SNOWBOARDING 8.490





ALL STAR TENNIS '99 9.490

BEETLE ADVENTURE RACING 9.490



BODY HARVEST 6.990

CARMAGEDDON CONS.

CHAMELEON TWIST 4.990



COMMAND & CONQUER 9.490



DARK RIFT 4.990

DOOM 64 3.990



F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990



FIFA '99 9.490



FLYING DRAGON 8.490

GOEMON-MYSTICAL NINJA 2 11.490



GOLDEN EYE 007 5.990



LODE RUNNER 3D 9.490



LYLAT WARS 5.990

MARIO KART 64 5.990



MARIO PARTY 9.490



MICRO MACHINES 64 TURBO 9.490



MILO'S ASTRO LANES 8.490

MISSION: IMPOSSIBLE 7.490



MONACO G. P. R. SIMULATION 2 9.490

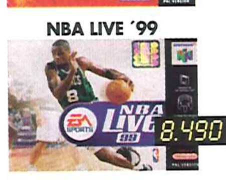


MONSTER TRUCK MADNESS 9.490



NBA COURTSIDE 5.990

NBA LIVE '99 8.490



OLYMPIC HOCKEY '98 3.990



PILOTWINGS 64 5.990



QUAKE 64 3.990

QUAKE II 9.490



RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR 8.490



RUGRATS: TREASURE HUNT CONS.



SNOWBOARD KIDS 5.990

SOUTH PARK 10.490



SUPERMAN 10.490



THE LEGEND OF ZELDA 8.990



TOP GEAR OVERDRIVE 10.990

V-RALLY '99 EDITION 7.490

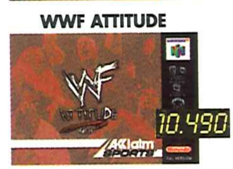




WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64 5.990



WAVE RACE 64 5.990



WWF ATTITUDE 10.490





NINTENDO 64 MARIO PAK 19.900





CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 1.490



CABLE RF 2.990

C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD 3.990



CONTROLLER 4.990



DEXDRIVE INTERACT 5.900

JAM!! 9.990

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990



MANDO DE CONTROL COLORES 4.990



MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 Mb (4x) 2.190

MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB 1.490



MEMORY EXPANSION PAK 4.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) 2.990



POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL 4.990



RUMBLE PAK 3.490





RUMBLE PAK + MEMORY PAK 5.990

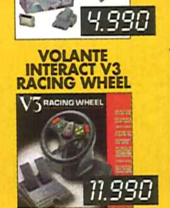


TRILOGY 64 4.990

ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE 5.490

VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK 2 11.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 11.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 10.990



VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE 10.990



CASTLEVANIA 11.490



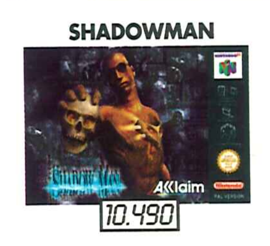
F-1 WORLD GRAND PRIX II 9.490



RE-VOLT 9.490



SHADOWMAN 10.490



STAR WARS: EPISODE 1-RACER 9.490



pedidos por telÉfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL



www.centromail.es

NUEVO CENTRO

CASTELLÓN
A. ALONSO · PZA. CLAVE · ROSELL · REY DON JAIME

AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

A CORUÑA
PZA. PONTEVEDRA · JUAN FLOREZ · AV. FINISTERRE · DONANTES

C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago


C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria


C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824

ALICANTE


C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA S/N
TEL: 965 246 951

ALICANTE



C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
JUPITER · AV. LOS LIMONES · MULTICINES · AV. LOS ALMENDROS

AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche


C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda


AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B
TEL: 965 397 997

ALMERIA


AV. DE LA ESTACIÓN, 28
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón


AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719

BALEARES Palma


C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

BALEARES Palma


C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BARCELONA
GLORIES · GRAN VIA · C.C. GLORIES · PLAÇA GLORIES · DIAGONAL

C.C. GLORIES, LOCAL A-112
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA


C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA


C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona


C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona


C.C. MONTIGALÁ
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Manresa


C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró


C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell


C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116

BURGOS


C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez


C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CÓRDOBA


C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360

GIRONA


C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres


C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós


C/ ENRIC VINCKE, S/N
TEL: 972 601 665

GRANADA


C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián


AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún


C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUESCA


C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404

JAÉN


PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño


AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS


C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS


C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 928 234 651

LEÓN Ponferrada


C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID


C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID


Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID


C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID


C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, S/N
TEL: 917 758 882

MADRID


C/ MONTERA, 32, 2º 2
TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H.


C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas


C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCIÓN, 15
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón


C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220

MADRID Getafe


C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas


C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles


AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo


CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón


C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA


C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola


AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA


C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona


C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo


C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA


C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE


C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA


C.C. ALMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA


C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA


C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, S/N
TEL: 954 915 604

VALENCIA


C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA


C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía


C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQUE DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951

VALLADOLID


C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao


PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas


C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA


C/ ANTONIO SANGENÍS, 6
TEL: 976 536 156

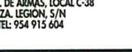
ZARAGOZA


C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892



Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cual podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:
- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO



Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

HBC

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: ____________ Apellidos ____________
Calle/Plaza: ____________ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad: ____________ C.P ______
Provincia: ____________ Tf.: ( ) ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____________ E-mail ____________

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 30-09-99

Ven a conocernos

Haz Tu pedido por telEfono: **902·17·18·19**



CRAZY TAXI

NOVEDAD EN ESPAÑA

Los locos del volante

La ciudad está repleta de potenciales clientes y, si queremos ganar un buen sueldo, debemos coger a todos los que podamos. Para ello habrá que demostrar que somos los más rápidos al volante, y que podemos llevar a cualquier pasajero a su destino en menos que canta un gallo. ¡Abran paso! ¡LLegan los taxis más locos!

Hace unos meses que os presentamos este juego con motivo de su salida en Japón, y ahora, desde al pasado mes de Julio, por fin lo tenemos en nuestro país. Y en verdad os podemos decir que se trata de uno de los arcades más locos y divertidos que han pasado por los salones en los últimos meses.

El objetivo es muy simple: nuestro papel es el de uno de los cuatro taxistas a elegir, que tiene que realizar su trabajo de la forma más rápida posible. De este modo, lo primero que tenemos que hacer es buscar a un cliente y llevarle a su destino a la velocidad del rayo. Esto significa que tenemos permiso para conducir como auténticas cabras locas, sin respetar ningún tipo de norma de tráfico y atajando por lugares no habilitados para los vehículos, llámense parques, aceras o restaurantes.

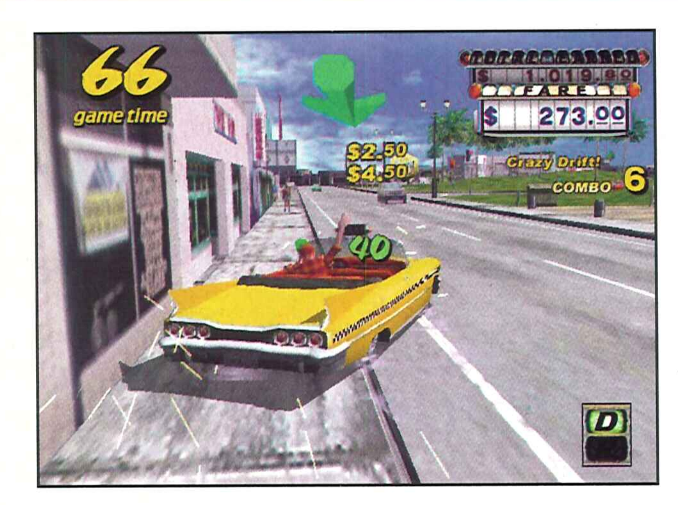
El juego entonces se transforma en una alocada carrera en la que tendremos que sortear todos los obstáculos que se nos presenten en nuestro camino, empezando por el tráfico de la ciudad, y encontrar los itinerarios más rápidos para llegar a nuestro destino y cumplir con nuestra particular "carrera" antes de que se acabe el tiempo límite. Cuantos más viajeros logremos transportar, mayor será nuestra puntuación y más podremos avanzar en el juego.

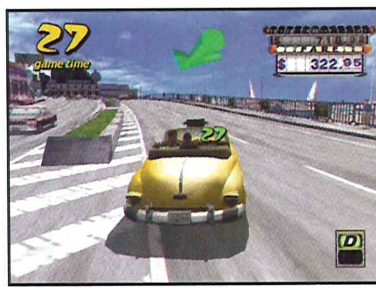
Este original planteamiento se apoya en un trabajo técnico sobresaliente, tanto por la calidad de las imágenes (si la placa Naomi es capaz de hacer esto, también lo podremos ver en Dreamcast) como por el sensacional y realista comportamiento de los coches, que recuerda mucho al de Driver. Y no menos importante es el sentido del humor con el que se ha impregnado a todo el juego, convirtiendo lo que sería una propuesta algo controvertida (la de conducir como un loco por las calles de la ciudad) en un entretenimiento divertido y desenfadado que puede provocar incluso algunas carcajadas por las reacciones de los pasajeros y los transeúntes ante el peculiar estilo de conducción de los taxistas. Un juego que no debéis dejar de probar si queréis pasar un buen rato.







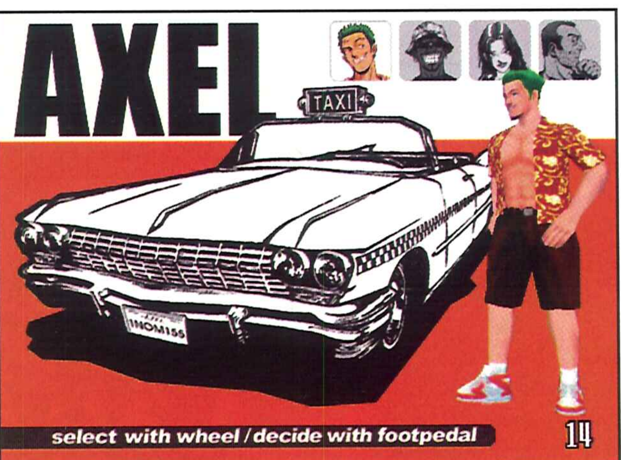








Misión cumplida: hemos llevado a nuestro pasajero a su destino, y lo hemos hecho antes de que se acabe el tiempo. Ahora hay que buscar otro cliente y seguir con nuestro trabajo.




En esta pantalla podemos elegir entre los cuatro taxistas y sus vehículos.



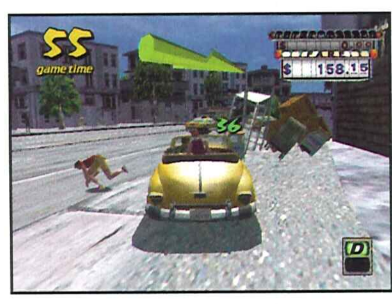
La máquina muestra un aspecto sencillo, pero resulta muy práctica a la hora de manejar el vehículo. Consta de volante, freno, acelerador y dos marchas. La tenéis los salones New Park de Madrid y Barcelona.





«Crazy Taxi» se encuadra dentro de una nueva generación de juegos de coches cuya propuesta resulta original y que, sobre todo, buscan la diversión del jugador con un gran sentido del humor.





Otaku *manga*

Este mes, para todos aquellos que puedan haber extraviado alguna entrega de "Otaku Manga", vamos a hacer un repaso a los mejores videojuegos basados en manga que podemos encontrar, pasando por los estilos más comunes entre los que se suelen desarrollar este tipo de conversiones.

Lo mejor del ANIGAME

ACCIÓN: «GHOST IN THE SHELL»



Se trata de una aventura tan buena que ha sido de las pocas adaptaciones manga que han cruzado el mundo hasta verse editadas en nuestro país.

«Ghost in the Shell» -basado en el manga original del célebre Masamune Shirow- ofrece la posibilidad de montar una de las garrapatas mecánicas que servirán a la Teniente Kusanagi para dar captura a los terroristas más peligrosos, cruzando edificios desde cualquier ángulo posible (con una nave que puede adherirse a todas las bases planas de una habitación). Sin duda, uno de los aspectos más llamativos del juego (dejando a un lado el desarrollo del mismo, que es simplemente impecable) es la intro animada -además de los distintos cortos que podemos encontrar a lo largo del juego-, que mantiene una calidad altísima. El dibujo -para la ocasión- es el original de Shirow, no como en la adaptación a film de anime (comercializado hace ya tiempo en nuestro país), al que se le dio un toque más humano (o sea, que se lo cargaron, al menos la cara de Kusanagi).



AVENTURA / PLATAFORMAS: «DR.SLUMP»



Simpático, divertido, e ingenioso, así es el manga más loco de Akira Toriyama: "Dr.Slump". Pero también podríamos emplear estos calificativos para hablar de su conversión a videojuego. De reciente aparición en los mercados nipones (citado aquí hace solo unos meses), el videojuego de «Dr.Slump» es un extracto de conceptos sacados de la nueva versión anime que consigue reproducir las mejores escenas, gags y curiosidades de la serie hasta tal punto que nos reiremos viendo al grandioso Suppaman tratando de partir unas tejas (y a su largo moco cayendo al no conseguirlo). Manejaremos a la traviesa Arale en un desarrollo similar a «Mario 64», mientras recogemos cacas rosas sonrientes y nos enfrentamos al malvado Doctor Mashirito y a los extraterrestres con culo por cabeza, lo que os puede dar una idea del desarrollo desenfadado de esta aventura.



R.P.G.: «RUROUNI KENSHIN»

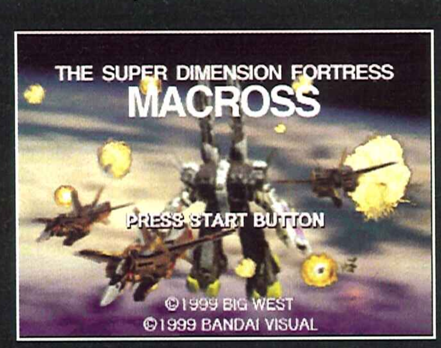
El juego de rol basado en la serie de anime "El Guerrero Samurái" cuenta con un planteamiento bastante aceptable que tal vez no sea el mejor RPG basado en una serie de anime, pero al menos sí el de más actualidad para los fans de Rurouni Kenshin (que cada vez son más gracias a la emisión en abierto que Canal + emite por las mañanas desde hace ya algún tiempo).En este RPG escogeremos entre un chico y una chica como protagonistas (no, no se puede manejar a Kenshin, pese a que a todos nos gustaría), a los que iremos entrenando para convertirlos en grandes samuráis. A medida que avancemos por los poblados nos toparemos con los protagonistas de la serie, a quienes (imagino) debéis conocer ya de sobra.





SHOOTING: «MACROSS THE SUPER DIMENSION FORTRESS»

«Macross: Do you remember love» es el "escueto" nombre que denomina al más representativo de los juegos basados en la serie Macross. Como sabréis los otakus mas arraigados, Macross es una mítica serie de anime con trama interestelar en la que los humanos se enfrentan a la amenaza Zentraedi (los malos de turno), haciendo frente a una inmensa flota con unas naves especiales llamadas Valkirias cuya principal característica es la posible transformación de avión a robot de combate. Este juego puede encontrarse también para Sega Saturn (una conversión muy anterior) siendo básicamente exactas, salvo que la versión PSX tiene 3 Cds (2 del juego + 1 con ilustraciones y otras curiosidades).







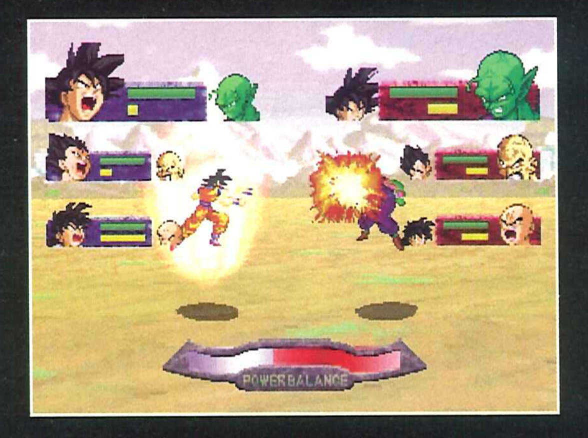
El penúltimo juego basado en «Macross» es un espectacular "shoot 'em up" de desarrollo horizontal en el que controlamos una nave en 3D que se puede transformar en un enorme robot de combate, y que hace unos años estuvo disponible para Saturn.



FRIKING (PARA LOS OTAKUS ALUCINADOS): «DRAGON BALL Z LEGEND»

Buf!! Imagino que si en este articulo ni tan siquiera nombrase Dragon Ball, mas de uno me mataría por la calle, así que de entre todos los juegos elijo «Legend». Las razones son: que se ha editado en nuestro país (aunque en francés) para Sega Saturn, aunque tiene una conversión exacta en PlayStation que no salió de su país de origen.

Se trata de un curioso juego en el que podremos manejar a prácticamente todos los personajes importantes de la serie en combates frenéticos con combos a la velocidad de la luz. La cantidad de conversaciones de los personajes pregrabadas para la ocasión hacen que, al mezclar las posibilidades de combate, parezcan charlas inacabables (en cantidad, no en aburrimiento). Sin duda es el juego con el que podremos disfrutar de un desarrollo de combate Dragon Ball, como ningún otro ha sido capaz de reflejar.



OTROS JUEGOS DE INTERÉS:

Quizá penséis que debería citar alguna de las entregas de Evangelion, pero lo cierto es que la jugabilidad de todas es bastante pobre. Tal vez la conversión para Nintendo 64 sea la que más se acerque al juego que todos esperábamos y nunca hemos tenido, pero el problema es que aún no ha llegado a ningún sitio para poder jugarlo

Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

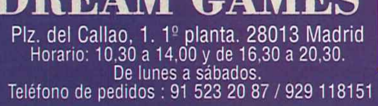




CAMBIO
TODOS A 750 PTAS.
VENTA
GRATIS GASTOS DE ENVÍO
SEGA... OTRAS...
Dirección: Club MV
C.C. DENDARABA B-16
01004 VITORIA
Horario: De 11 a 13,30 Y De 17 a 20,30
TELF: (945) 14 83 19









ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN: JAPÓN / USA/ EUROPA
PSX / NINTENDO 64 / SATURN / NEO GEO CD- Z /NEO GEO CARTUCHO / NEO GEO POCKET / PC ENGINE/ TURBO DUO / DREAMCAST / 3DO / JAGUAR 64
COMPRA, VENTA Y CAMBIO DE JUEGOS DE 32 Y 64 BITS.

DREAM GAMES MACHINE
APROVECHA ESTA GRAN OFERTA, CONSOLA POR 54.990 PTS.
SHENMUE
SOUL CALIBUR
MAAKEN X
VIRTUAL-ON 2
VIRTUA STRIKER 2 DC
BLACK MATRIX AD
ECCO THE DOLPHIN
D-2

BEATMANIA 4TH MIX
DRAGON QUEST VII
KOUDELKA
WILD ARMS 2
FINAL FANTASY VIII (USA)

LAST BLADE (NG pocket)
SNK VS CAPCOM (NG pocket)
MEGAMAN (NG pocket)
SONIC (NG pocket)
KOF'99 (NG cartucho)

STREET FIGHTER ZERO 3
D&D COLLECTION
KOF BET COLLECTION
Juegos desde 2.990 pts.

HIBRID HEAVEN
WIN BACK
Y 40 títulos más (consultar)
DESDE 3.990 PTS.

APROVECHA ESTE ÚLTIMO MES DEL 2 X 1 EN JUEGOS DE IMPORTACIÓN DE DREAMCAST , PSX, SATURN, N64 Y NEOGEO CD.

PONZANO, 72. MADRID
Telf.: 91 553 81 89 Zona N. Ministerios

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.
DISTRIBUIMOS A TIENDAS

SOLO EN MEGA JUEGOS

Centro Comercial COLOMBIA.
AVD. BUCARAMANGA, 2.
MADRID- 28033
TELF.: 91 381 33 67
FAX: 91 381 06 97
www.mundivia.es/megajuegos

MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA
MÁS DE 5.000 VIDEOJUEGOS A PRECIOS DE COSTO
- COMPRAMOS AL MEJOR PRECIO
- VENDEMOS DESDE 1.995 PTS.
- NUEVOS Y DE OCASIÓN GARANTIZADOS
- CAMBIAMOS DESDE 500 PTS.
- ALQUILAMOS DESDE 300 PTS.
- REPARAMOS VIDEOCONSOLAS
- VENTA AL PUBLICO Y A TIENDAS
- PLAYSTATION-GAME BOY- N64- DREAMCAST- CD´ROM

COMPRUÉBALO HOY MISMO







VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO

TE OFRECEMOS
- Más de 1.500 juegos en stock
- Las mejores ofertas en juegos de PlayStation, Saturn y Nintendo 64.
- Grandes descuentos en juegos de Megadrive y Super Nintendo.
- Además ofertas especiales en juegos de Neo Geo, Game Boy, Game Gear, Nintendo, Master System, Mega CD, 32 X, Pc... etc.

CAMBIO DE JUEGOS
Megadrive, S. Nintendo, Game Boy y Game Gear: 500 pts.
PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Neo Geo: 1.000 pts

VIDEO DIS
GAME BOY COLOR NINTENDO 64 SONY PlayStation
✻ ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS ✻
- Venta de Juegos, consolas y accesorios
- Ofertas en juegos nuevos y usados
- Alquiler y venta de juegos

✻ ÚLTIMAS NOVEDADES ✻
C/San Vicente de Paul, 11.
28340 Valdemoro. Madrid
Teléfono: 918955395











-IMPORTACION USA/JAPON
-CLUB DE CAMBIO
-TELEGAME (alquiler a domicilio)
telegame@iponet.es
-ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
C/ Fernando el Católico 50
28015 MADRID Tlf/fax: 91 549 4403
www.usuarios.iponet.es/gameland
MONCLOA gameland@iponet.es



Imelda Bueno
Virgen del Pilar, 30
Mutxamel
03110 Alicante
Tel: 96 595 55 51
Fax: 96 595 33 77

¡¡NOS HEMOS TRASLADADO!!
Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!
ENTREGA EN 24 HORAS

GAMES UNIVERSAL

ALICANTE
C/Avda. la Libertad 86
ELCHE
TEL. 966 67 37 99
C/ Hernán Cortés, 15
TEL. 96 698 07 26
ELDA
Próxima apertura
SAN JUAN (PUEBLO)

CUENCA
C/Avda. Castilla La Mancha 26
TEL: 969 21 40 69

CIUDAD REAL
C/Pedrera baja 23
Junto a Comandancia
TEL. 926 25 39 96

LOGROÑO
c/Cigüeña 36
TEL. 606 550 515

CENTRAL DE PEDIDOS

TEL. 607 19 29 29 DPTO. FRANQUICIAS

DISTRIBUCIÓN PARA TIENDA Y PARTICULARES

96 230 52 45

MÁLAGA
C/ de la Cruz 19 bis
TEL: 952 52 66 77
NERJA

ENVIOS A TODA ESPAÑA, ENTREGA EN 24 H.

CASTELLÓN
C/ San Bernardo 10
Junto plaza España
ONDA
TEL. 964 60 35 62

GRANADA
Urb. Romero Alpuente, blq. 1 bajo
TEL. 958 86 19 04
BAZA

VALENCIA
Pso. Germanías, 62
TEL. 962 87 74 36
e mail: r-darmon@nexo.es
GANDIA

PRÓXIMA APERTURA
Matadero, 10. Bajo
Hellín
02400 ALBACETE

VALENCIA
C/ Maestro Gozalbo 11
TEL. 96 374 37 92
C/José Benlliure 100
TEL. 96 355 24 68
C/Gil Orozco 9
Requena (VALENCIA)
C/San Juan 36
TEL. 96 217 09 02
UTIEL (Valencia)

MADRID
C/Gobernador 83
TEL. 91 891 0574
ARANJUEZ

ALBACETE
c/Juan Sebastián el Cano 10b.
Cerca de la veleta
Tel. 967 24 36 56



CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 507 269

Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio un día - 850 ptas.




19.900 — playstation + dual shock + disco demo

23.990 — playstation + dual shock + duo shock plus + memory card 1Mb + disco demo

22.990 — playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb. + disco demo



7.990 — pistola avenger con pedal y retroceso

9.990 — volante mad catz duo shock



15.990 — volante speedster





4.500 — dual shock

3.990 — dual shock blaze (ROJO, TRANSPARENTE, AMARILLO, VERDE, AZUL, NEGRO)

3.990 — joystick devastator

2.100 — control pad

2.100 — memory card (NEGRA, ROJA, BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, AZUL, VERDE, GRIS OSCURO, NARANJA)

4.990 — pack periféricos

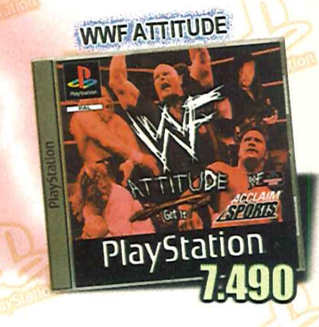
2.500 — maletín juegos cd case



CAPCOM GENERATIONS	7.490
CASTROL HONDA	8.490
CROC 2 + memory card	7.490
DRIVER	8.490
POINT BLANK 2	6.990







SHADOW MAN	7.490
SILENT HILL	8.490
SOUL REAVER	8.490
SYPHON FILTER	7.990
WWF ATTITUDE	7.490



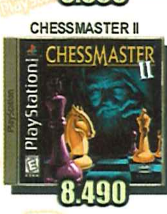



























3,60 THREE SIXTY	7.490
AIRONAUTS	8.490
ANNA KOURNIKOVAS	6.990
APE ESCAPE	7.990
ASTERIX	7.490
ATTACK OF THE SAUCERMAN	6.990
BICHOS	7.990
BLOODY ROAR 2	7.490
BOMBERMAN F. RACING	7.490
BOMBERMAN	7.490
EVIL ZONE	7.490
BUGS BUNNY	7.490
CIVILIZATION II	8.490
CHESSMASTER II	8.490
DARKSTALKERS 3	7.490
DIVER'S DREAM	7.490
METAL GEAR SOLID	8.490
NO FEAR: (Mountain Biking)	8.490
OMEGA BOOST	6.990
RIDGE RACER TYPE 4	7.990
RUGRATS	8.490
SPEED FREAKS	7.990
STREET FIGHTER ALPHA 3	7.490
V-RALLY 2	8.490

PLATINUM











REGALO DE UNA DEMO DE FINAL FANTASY VIII















ABE'S ODDYSEE	3.990
BATMAN & ROBIN	3.990
BLOODY ROAR	3.990
CONSTRUCTOR	3.990
CRASH BANDICOT 2	3.490
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1 '97	3.490
GRAN TURISMO	3.490
JUNGLA DE CRISTAL	3.990
MICKEY'S WILD ADV.	3.490
MOTO RACER	3.990
RAYMAN	2.990
RESIDENT EVIL	3.990
RIVAL SCHOOLS	3.990
SOUL BLADE	3.490
SUPER CROSS '98	3.990
TEKKEN 2	3.490

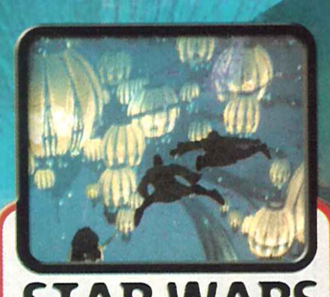


Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)

965 71
965 70

...NO BUSQUES MÁS...TENEMOS LO Ú





STAR WARS
EPISODIO 1
La amenaza fantasma





CONSOLA DUAL SHOCK
+ MANDO 20.990 ptas.
OFERTA VALIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS.



Serie PLATINUM
RESIDENT EVIL 2 TEKKEN 3
MEDIEVIL



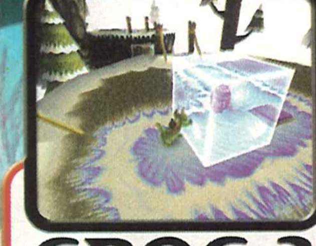
SHADOWMAN
La mágia negra se apodera de tu Playstation, no te lo pierdas.



.DISTRIBUIDOR.EXCLUSIVO...DISTRIBUIDOR.EXCLUSIVO...DISTRIBUIDOR.EXCLUSIVO...DISTRI
nYko



SOUL REAVER
LEGACY OF KAIN
Te devorará el alma



CROC 2
Croc vuelve a tu Playstation



COMPATIBLE CON PLAYSTATION Y NINTENDO 64
PHANTOM DRIVE™

- Vibración para juegos compatibles.
- Control sensibilidad.
- Fácilmente acoplable a la mesa.
- LEDs para funciones de acelerar, frenar, etc.
- Analogo/digital.
- Pedales separados.

Y NO TE QUEDES SIN...
GAME BOY COLOR
AHORA EN TUS COLORES FAVORITOS!
Y TU DE QUIEN ERES?











...TIMO AL MEJOR PRECIO...NO BUS...



CARMAGEDDON

DESTROZA O SEA DESTROZADO





BOMBERMAN QUEST

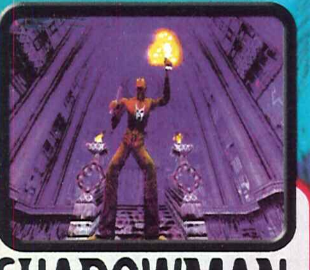
Una explosión de juego.



BOOSTER>PAK

PAK DE EXPANSION PARA NINTENDO 64

AUMENTA LA MEMORIA INTERNA EN 4 MB.
MEJORA LA VELOCIDAD Y CALIDAD GRAFICA.
PARA USO CON JUEGOS COMPATIBLES.



SHADOWMAN

EL LADO OSCURO TE ESPERA





RESIDENT EVIL

Zombies en miniatura





SHOCK 'N' ROCK

SUPER-ADAPTADOR PARA TU GAMEBOY COLOR

VIBRACION AJUSTABLE EN TODOS LOS JUEGOS
ALTAVOCES ESTEREO AMPLIFICADOS
ADAPTADOR / CARGADOR INCLUIDO



PLAYER'S CHOICE

Los mejores al mejor precio!





STREET FIGHTER ALPHA

Los más fuertes en la consola más pequeña



MEMORY CARDS

TARJETAS MEMORIA PSX

8X DISPLAY DIGITAL LED. 120 BLOQUES DE DATOS!

72X DISPLAY DIGITAL LED. 1080 BLOQUES DE DATOS!



¡UNETE AL CLUB!

con tu primera compra te hacemos SOCIO de nuestro CLUB - y te obsequiamos con un estupendo regalo!



PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?

M·G·K TE LO PONE FACIL!

Línea Atención Franquicia

965 71 71 27



ALICANTE
- ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22
- TORREVIEJA: Pza. Mig. Hernández, 2 - Tel. 965 70 49 83

ALMERIA
- ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20

ASTURIAS
- OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04

BADAJOZ
- MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72

BALEARES
- IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01

MALLORCA
- MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 11

BARCELONA
- Gran Vía, 1087 - Tel. 932 78 23 87
- Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
- C/. Torroella de Montgri, 5 -Tel. 933 11 81 24
- TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54

STA. Mª DE PALAUTORDERA:
- C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54

BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
- C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
- CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42

BLANES
- C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84

CACERES
- PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21 Tel. 927 22 37 74

CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
- C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27

CORDOBA ★
- Avda. Jesus Rescatado, 2 - Tel. 957 76 46 12

GRANADA
- Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21

HUELVA
- Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32

ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
- ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- GRANADILLA: C/. S. Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
- LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 - Finca España Tel. 922 65 76 05

FUERTEVENTURA
- P. DE ROSARIO: C/. 23 Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56

LANZAROTE
- ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05

LA CORUÑA
- C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42

NARON
- Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03

LLEIDA
- Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64

LUGO
- C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83

MONFORTE DE LEMOS:
- C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69

MADRID
COLLADO VILLALBA:
- Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05

MURCIA ★
- C/. Pux Marina, 2 Bajo - Tel. 968 22 26 19
- Pza. Cruz Roja, 3 - Tel. 968 22 37 74

MAZARRON:
- Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50

CARTAGENA:
- Alameda de S. Antón, 2 bajo - Tel. 968 52 52 67

SAN SEBASTIAN
- Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63

SANTANDER
- Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
- EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87

SEVILLA ★
- ECIJA: C/. Arroyo, 9 - Tel. 954 83 03 05

TARRAGONA ★
- C/. Mallorca, 37 bajo dcha. - Tel. 977 25 29 06

VALENCIA
- ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22

VIZCAYA
- SANTURCE: C/. Portalada, 2 - Tel. 944 83 27 16

★ - NUEVA TIENDA

CONCURSO "BUSCA TU DREAMCAST"

EL GANADOR DEL MES DE JULIO HA SIDO:

PEDRO MORENO JERÉZ . . . .MADRID

La consola se enviará al ganador a partir del mes de Octubre del 99.



GANADORES CONCURSO "BANDAI"

24 PREMIOS DE: Figura Turok2 en Combate		24 PREMIOS DE: Figura Tomb Raider y Turok2 en la Jungla	
Asier Recondo Lago	Guipúzcoa	Armando Coca Rojo	Valladolid
Josep Bautista Campanales	Barcelona	Javier Peris Peñarrocha	Castellón
Jordi Justicia Cobo	Barcelona	Daniel Arroyo Romera	Madrid
Antonio Molina Morales	Ciudad Real	Javier Blázquez Lázaro	Soria
Javier Vázquez Luque	Jaén	Sergio Gómez Castellano	Toledo
Endika Gómez Frutos	Guipúzcoa	Mikel Alayo Anasagasti	Vizcaya
Daniel Alonso Pou	Madrid	Girish Kanaiya Melwani	Málaga
Luís Hernández Serrate	Murcia	José Ejarque Toledano	Valencia
Daniel Luque Claramunt	Barcelona	Luis Castellón Pérez	Zaragoza
Pedro Jesús Sanz Nubla	Navarra	Miguel Vizcaino González	Almeria
José Felipe Garabal Lim	La Coruña	Alberto Arinero Brenes	Madrid
Pilar Sánchez Serrano	Madrid	Jaume Olivares Rodríguez	Lérida
Juan José Poderoso Cobo	Madrid	Germán Romero Navarro	Madrid
Sergi Martínez Peretó	Barcelona	Alan Gabriel Navarro Collado	Alicante
José Antonio Fornet Román	Sevilla	Jordi Molina Payá	Alicante
Jonathan Quintana Rebaque	Vizcaya	Casiano Gómez Fuentes	Huelva
Guillermo Amador Melguizo	Madrid	Cecilio Martínez Ibañez	Murcia
Joseba Gallaga Fernández	Vizcaya	Antonio J. Conejero Chamorro	Sevilla
Francisco Barrera Ramos	Barcelona	Ignasi Miró Sastre	La Rioja
Toni de Molina Serrano	Barcelona	Luis Miguel Garrido Mata	Cáceres
Francisco Barahona Cintas	Badajoz	Aitor Salgado Elorza	Guipúzcoa
Alejandro Ruiz Montejano	Madrid	Manuel A. González Madrid	Ciudad Real
Fco. Javier Escobar García	Málaga	Noel Marco Biendicho	Valencia
David Rivadulla Araujo	Pontevedra	Diego Mateos González	León

GANADORES CONCURSO "SYPHON FILTER"

50 PREMIOS: Juego Promocional Syphon Filter (psx)

Antonio Martínez Zaragozá	Valencia	Javier Ginés Borrella	Albacete	Beñat Mikeleiz Ayerza	Guipuzcoa
Asier Arrieta Vallejo	Guipuzcoa	J. Sebastián Huesca Salas	Huesca	Mario Ardila Ortigosa	Málaga
Victor Benedicto Cerda	Alicante	Juan José Quirós Jiménez	Granada	Sonia Herrera Sanz	Las Palmas
Sonia Tasalara Pérez	Guadalajara	Arturo Igualada Puerta	Cuenca	Miguel Mercader Moltó	Murcia
Iván García Santos	Vizcaya	Fco. José Cobos Jiménez	Córdoba	Angel Sánchez Marcos	Salamanca
Matilde Pérez García	Alicante	Enriqueta Jiménez Reyes	Córdoba	Ancor Sánchez Morales	Las Palmas
Juan León Garrido	Barcelona	Ignacio Parcero Castro	La Coruña	María Luisa Sánchez Marín	Navarra
Juan David Guerrero Cruz	Almería	José Luis Campos Arcas	Girona	Mª del Mar Rodríguez Casais	Tenerife
José Luis Marquina Yepes	Alicante	Ramón YlIueca Palos	Girona	Alejandro Estrela Sánchez	Valencia
Alejandro García Palomares	Alicante	Carmen M. Morales Márquez	Córdoba	Paloma Alemán Alvarez	Madrid
Roque Herrero Escobar	Badajoz	Rafael Domenech Cabello	Jaén	Iñaki Bahon Mayor	Vizcaya
Manuel Muñoz Jiménez	Barcelona	José I. Gil Diez-Conde	Madrid	Beatriz Pi Navarro	Barcelona
Jesús Pérez Gálvez	Barcelona	Alejandro Rodríguez Pinilla	Madrid	Alfonso Zapater Martínez	Zaragoza
Rodrigo García Llorca	Alicante	Jesús Labian Manzanares	Huesca	José Andres Lacruz Tarin	Valencia
Valenti Ponte Planas	Barcelona	Sergio Wong Redondo	Madrid	Juan Francisco Nieto Bruna	Zaragoza
Juan M. Linares Ramírez	Barcelona	Fco. José Peláez Espejo	Madrid	Alejandro Civera González	Sevilla
Manuel Morillas Torné	Barcelona	Ana B. Herranz Rodriguez	Madrid		

GANADORES CONCURSO "STAR WARS RACER"

20 PREMIOS: Juego Star Wars: Racer (N64) y Nave Vaina de Carreras

Pedro Jesús Verdugo Naranjo	Sevilla	Aitor Alvarez Iglesias	Vizcaya	Eneko Parraga González	Navarra
Alvaro Escriche López	Sevilla	José Antonio González Rojas	Tarragona	Alberto Lores Lorenzo	Pontevedra
Victor M. Muriana Vargas	Sevilla	Jorge Gutiérrez Guillamón	Valencia	Alvaro Montes Diaz	Asturias
David Robles Alonso	Valladolid	Iván Pérez Moreno	Valencia	Alex Fernández Sarmiento	Pontevedra
Alfredo Rodríguez Sánchez	Toledo	Gexan Etxabe Ugarte	Vizcaya	Adán Huarte Rey	Navarra
Raúl Jericó Cervantes	Zaragoza	Manuel Castro Malet	Sevilla	Román Salas Fernández	Cantabria
Gaspar Ingalature Fañanas	Zaragoza	Iñaki San Román Castanera	Pamplona		

30 PREMIOS: Juego Star Wars: Racer (N64)

Alejandro Romero Carballo	Pontevedra	Rubén José López Montero	La Rioja	Lur Sedeño Lizarzaburu	Girona
Juan Carlos López Sáez	Pontevedra	Daniel Alcalá Martínez	La Rioja	Marc Portella Mestres	Girona
José Basanta Collazo	Pontevedra	Alberto Rubio Aguilar	Madrid	F. Omar Marín González	Guadalajara
Alejandro Rodríguez Mtnez.	Pontevedra	Javier García de Diego	Madrid	Pol Bassiner Marín	Barcelona
Eduardo Suarez Rubio	Asturias	Héctor M. Sánchez Pastor	Madrid	Pedro A. Mínguez Rojo	Alicante
Carlos Moñino Company	Madrid	Miguel M. Camacho Ortiz	Madrid	Jordi Lamarca de Sanz	Barcelona
Juan Pablo Baena Castelló	Málaga	Jesús Jiménez Gómez	Málaga	Alejandro González Suárez	A Coruña
Bernard Munslow Vilar	Huesca	Fco. J. Almagro Valenzuela	Jaén	Arturo Sanz Gómez	Barcelona
Pablo Luerio Valencia	Madrid	José A. Ruiz Rodríguez	Jaén	Ignasi Bertran Amela	Barcelona
Ricardo Bacelo Polo	Madrid	Raúl Tejera Sorolla	Huesca	Mª Teresa Lozano Barcía	La Coruña

RECIBE EN CASA LA REVISTA MÁS VENDIDA DE VIDEOJUEGOS

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES (450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS) LLÉVATE EL REGALO QUE PREFIERAS

MEMORY CARD SONY



CONTROLLER PACK N64



PAD SATURN



AC ADAPTER NEO GEO POCKET



- MEMORY CARD SONY: Salva tus partidas de PlaySation en una de estas memory cards de colores (no se puede elegir color)
- CONTROLLER PACK N64: Te permitirá salvar la partida de tu juego preferido de N64, para que la puedas terminar en cualquier momento.
- PAD SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- AC ADAPTER NEO GEO POCKET: Adaptador de corriente para la NeoGeo Pocket.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

12 numeros + regalo por solo 5.400 pesetas

Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente. Para que estés siempre informado.

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 20% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO